2 KONKURSY do wygrania 3 kierownice Driving Force do PS2 oraz gry DVD na PS2!

PlayStation 2 • Dreamcast • PsOne • Gamecube • Xbox • GameBoy

neo PLUS

38

SNAKE POWRÓCIŁ

METAL GEAR SOLID 2

NA TO CZEKALIŚMY!

SILENT HILL 2
TONY HAWK 3
WIPEOUT FUSION
JAK & DAXTER
GRAND THEFT AUTO 3

NOWOŚCI!

NBA 2K2
Tennis 2K2
Thunderhawk
Kinetica
Lotus Challenge
Age Of Empires 2
Ecco The Dolphin
i inne!

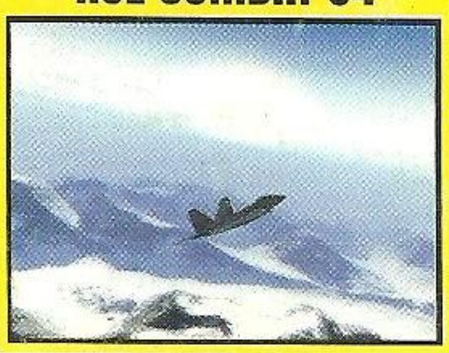
OPI

Syphon Filter 3
Silent Hill 2
Tales Of Destiny 2
Shenmue 2

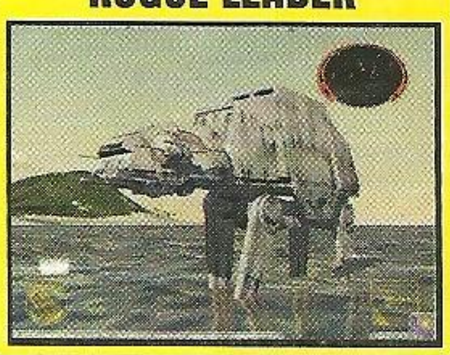
HOT!

GRAN TURISMO 2001

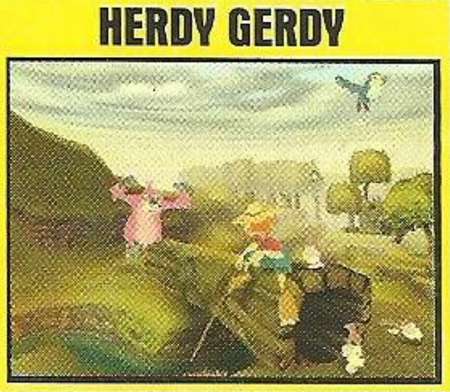
ACE COMBAT 04



ROGUE LEADER



HERDY GERDY



Independent Press
12
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

NASZ SKLEP W INTERNECIE 24 H/DOBĘ: WWW.ULTIMA.PL

ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

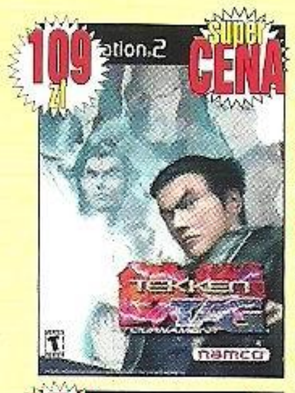
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI, ZADZWOŃ I ZAMÓW!

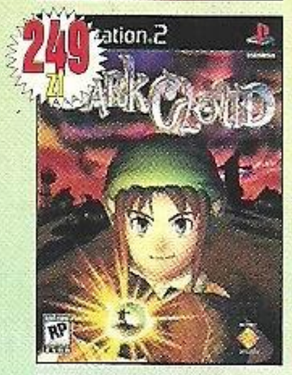
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

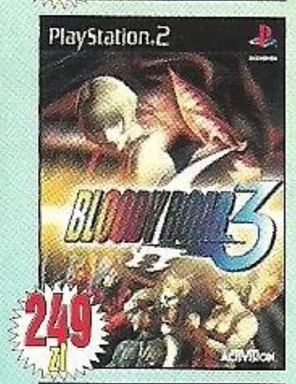
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.

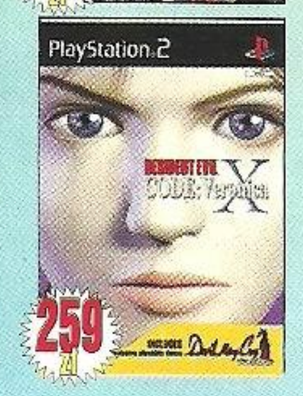
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

PLAYSTATION 2

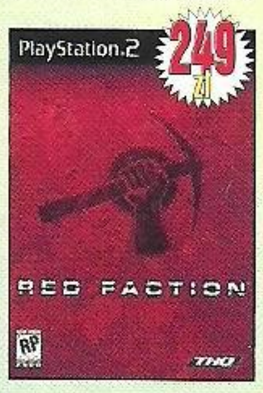


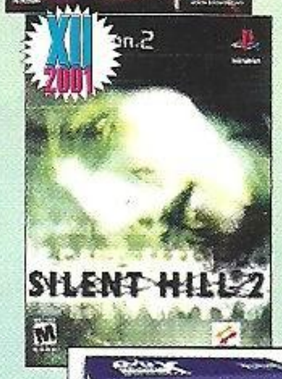


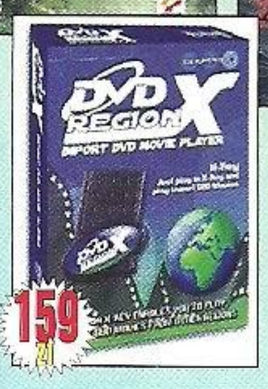




AQUA AQUA	149
ARMORED CORE 2	249
ARMY MEN: GREEN ROGUE	259
BOUNCER	199
CRAZY TAXI	249
DARK CLOUD	tel.
DEAD OR ALIVE 2	249
DONALD DUCK: QUACK ATTACK	249
DRIVING EMOTION TYPE–S	249
EXTERMINATION	199
EXTREME G3	249
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	269
F1 RACING CHAMPIONSHIPS	249
FIFA 2001	269
GRAN TURISMO 3	199
KENGO: MASTERS OF BUSHIDO	249
KESSEN	269
KNOCKOUT KINGS 2001	269
MIDNIGHT CLUB: STREET RACING	249
MOTO GP	199
NBA HOOPZ	249
NBA LIVE 2001	269
NBA STREET	259
NHL 2001	269
ONI	199
ORPHEN	249
POOL MASTER	249
QUAKE III REVOLUTION	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RED FACTION	249
RIDGE RACER 5	109
SHADOW OF MEMORIES	249
SILENT SCOPE	249
SKY ODYSSEY	249
SMUGGLER'S RUN	199
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	109
TIME SPLITTERS	269
UNREAL TOURNAMENT	199
X SQUAD	269
ZONE OF ENDERS	249



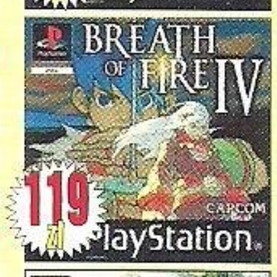


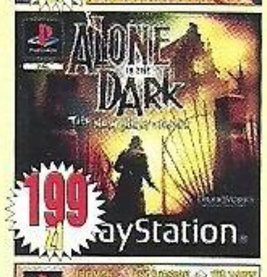


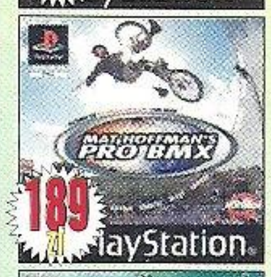
Akcesoria:

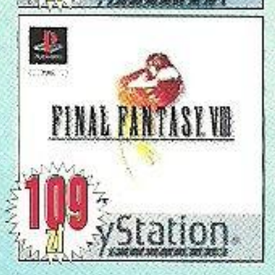
Konsola PLAYSTATION 2 +GT3	tel.
Action Replay	189
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	159
Kabel SVHS	39
Kierownica GT Force Logitech	499
Memory Card 8MB Sony	179
Memory Card 16 MB Datel	199
Multitap – oryginalny!	249
Pilot (nieoryginalny)	69
Pilot oryginalny	199
Podstawka pod konsolę	39

PLAYSTATION





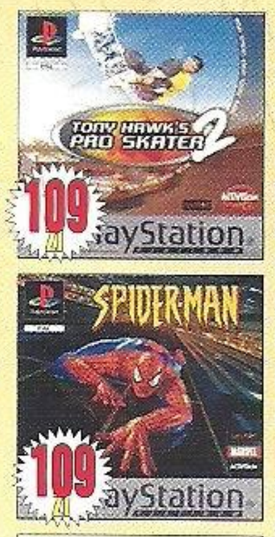




ALADDIN NASIRA'S REVENGE	189
ALIEN RESURECTION	189
BLADE	189
BREATH OF FIRE 4	119
C–12 FINAL RESISTANCE	159
CHASE THE EXPRESS	189
COLONY WARS RED SUN	129
CRASH BASH	199
DARKSTONE	199
DIGIMON	199
DINO CRISIS 2	199
DINOSAUR	199
DRAGON BALL Z	199
DRIVER 2	199
F1 WORLD GRAND PRIX	199
FEAR EFFECT 2	199
FIFA 2001	199
FINAL FANTASY 9	279
FRONT MISSION 3	199
GEKIDO	199
GHOUL PANIC	169
G–POLICE: WEAPON OF JUSTICE	149
GRIND SESSION	169
HUGO: THE QUEST OF THE SUNSTONES	129
ISS PRO EVOLUTION	149
ISS PRO EVOLUTION 2	199
JADE COCOON	149
K–1 GRAND PRIX	129
KSIĘGA DŻUNGLI + mata	139
LEGEND OF DRAGOON	199
LEGEND OF LEGAIA	89
LEGO RACERS	169
LEGO ROCK RIDERS	169
MEDAL OF HONOR 2	189
MEDIEVIL 2	159
MIKE TYSON BOXING	199
MUPPET MONSTER ADVENTURE	179
NBA LIVE 2001	199
NHL 2001	199
NHL ROCK THE RING	149
PARASITE EVE II	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	179
SAGA FRONTIER 2	199
SHADOW MADNESS	159
SHEEP	159
SPYRO 3	199
SYPHON FILTER 2	119
TENCHU 2	199
TEST DRIVE 6	129
THE MUMMY	199
THE ROAD TO EL DORADO	189
THE WORLD IS NOT ENOUGH	199
TIGGER'S HONEY HUNT	189
TINY TANK	139
TOCA 3	199
TOM AND JERRY IN HOUSE TRAP	189
TOMB RAIDER CHRONICLES	189
TRASHER SKATE & DESTROY	149
VAGRANT STORY	199
VANDAL HEARTS II	199
WORMS PINBALL	139
WWF SMACKDOWN 2	199
X–MEN MUTANT ACADEMY	149

Platinum:

007 TOMMOROW NEVER DIES	119
24H LE MANS	109
A BUG'S LIFE	99
ALUNDRA 2	99
AMERZONE	109
COLIN McRAE RALLY 2.0	109
COMMAND & CONQUER	109
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DISCWORLD NOIR	109
DRIVER	109
DUKE NUKEM – LAND OF THE BABES	99
EVERYBODY'S GOLF 2	119
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 8	109



GRAN TURISMO	99
GRAN TURISMO 2	99
HERCULES	109
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	119
MEDAL OF HONOR	119
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID	119
MILLE MIGLIA	119
MOTO RACER 2	119
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	109
RESIDENT EVIL	89
ROLLCAGE 2	69
SPYRO 2	99
STAR WARS E1 PHANTOM MENACE	89
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	89
STREET FIGHTER EX PLUS 2	99
TARZAN	99
TEKKEN 3	99
TOMB RAIDER 2	109
TOMB RAIDER 3	119
TOMB RAIDER 4	69
TONY HAWKĆS PRO SKATER 2	109
TOY STORY 2	109
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001	99
UEFA EURO 2000	109
VIB–RIBBON	99

Value:

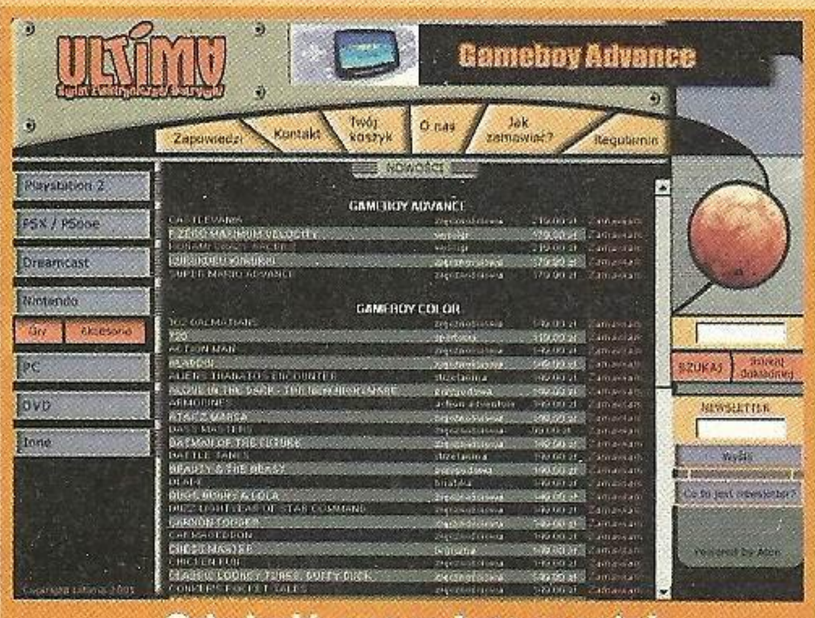
ACTION BASS	69
AIR COMBAT	69
C&C RED ALERT	69
CIVILIZATION 2	69
COLIN MCRAE RALLY	69
DUKE NUKEM TIME2KILL	69
DUNE	69
FADE TO BLACK	69
FIFA 99	69
GTA: LONDON	69
GTA 2	69
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	69
JURASSIC PARK:WARPATH	69
MOTO RACER	69
NASCAR 2000	69
NBA LIVE 2000	69
NEED FOR SPEED:ROAD CHALLENGE	69
POPULOUS THE BEGINNING	69
PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	69
PREMIER LEAGUE STARS	69
RAINBOW SIX	69
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	69
RENEGADE RACERS	69
ROAD RASH	69
ROAD RASH JAIL BREAK	69
SOVIET STRIKE	69
SPEED FREAKS	69
STREET SKATER	69
T.O.C.A.	69
TEKKEN	69
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK	69
THUNDERHAWK 2	69
TIGER WOODS PGA TOUR GOLF '99	69
TOMB RAIDER	69
TONY HAWK'S SKATEBOARDING	69
UEFA STRIKER	69
WAR OF THE WORLDS	69
WARZONE 2100	69
WCW MAYHEM	69

Akcesoria:

Dual shock	149
Extension cable	19.90
Game Hunter Pro	69
Joypad analogowy DualShark	59
Kierownica PS Twin Turbo	259
Kierownica Twin Turbo Deluxe	299
Link cable	29.90
Memory card 120 bloków	69
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	39.90
Memory card SONY 15 bloków	69
Multitap nieoryginalny	99
Mysz SONY	139
Pal converter	49

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

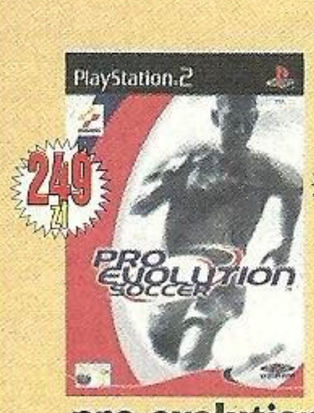
wesołych Świąt życzy ULTIMA



Odwiedź nas w Internecie!

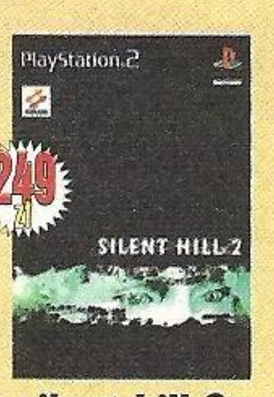
www.ultima.pl

Pełna oferta 24 godz./dobę, terminy, zapowiedzi, zamówienia przedpremierowe, 7 dni w tygodniu.



249 zł

pro evolution soccer



249 zł

silent hill 2

229 zł

twisted metal black

229 zł

jak & daxter

259 zł

ssx tricky

259 zł

devil may cry

199 zł

crash wrath of cortex

229 zł

wipeout fusion

439 zł

kierownica logitech ff ps2

129 zł

RGB + AV cable 19.90
Screen Station.....619
Standard Pad.....29.90

DREAMCAST

COASTER WORKS.....199
CONFIDENTIAL MISSION 199
CRAZY TAXI 2 199
DEAD OR ALIVE 2 239
FUR FIGHTERS.....199
JET SET RADIO 149
MARVEL vs CAPCOM.....199
METROPOLIS STREET RACER.....149
OUTTRIGGER 199
PHANTASY STAR ONLINE 149
QUAKE 3 ARENA.....149
RAYMAN 2.....199
SHENMUE.....239
SONIC ADVENTURE 2.....199
SOUL CALIBUR 99
SPIDERMAN.....149
UNREAL TOURNAMENT 199
VIRTUA TENNIS.....219
WORMS ARMAGEDDON.....199

Akcesoria:

Konsola Dreamcast +gra 499
AV Cable 59
Bio gun 129
Joypad Dreampad 79
Joypad oryginalny 129
Karta pamięci 1MB 59
Karta pamięci 2MB 79
Karta pamięci 4MB 99
Karta pamięci 4MB + transfer cable 119
Karta Pamięci oryginalna 129
Kierownica Interact (zawiera pedały) 199
Kierownica oryginalna.....159
Klawiatura 159
Myszka 129
N–PAL Convertor.....99
Przedłużacz do joypada 39
Przejściówka do akcesorii PC (przez wejście PS2) ..99
Przejściówka do akcesorii PSX, Saturna i PC.....149
RGB Scart Cable + AV 39
VGA Box (podłączenie do monitora PC) 99
Vibration Pack – nieoryginalny 59

299 zł

GAMEBOY COLOR

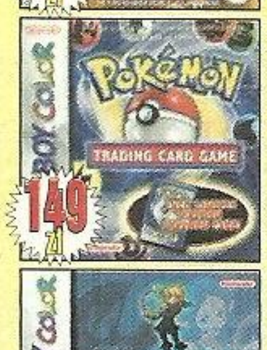
ACTION MAN.....149
ALADDIN.....149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER 149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE ...149
ARMORINES 99
BLADE 149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND 149
CANNON FODDER 149
CHICKEN RUN.....149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK ..149
CONKER'S POCKET TALES.....149
DE JA VU 1&2 99
DONKEY KONG COUNTRY 159
DROGA DO EL DORADO 149
EARTH WORM JIM.....99

159 zł

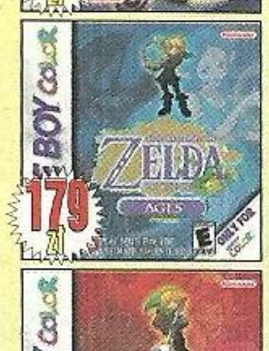
159 zł

159 zł

149 zł



149 zł



179 zł

29,90 zł

29,90 zł

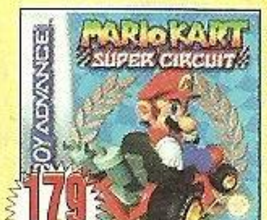
GTA 149
GTA 2 149
HUNTIN 'N FISHIN 99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE.....149
INSPECTOR GADGET 149
KONAMI COLLECTION IV.....149
KSIĘGA DŻUNGLI 149
MARIO GOLF.....149
MARIO TENNIS.....149
METAL GEAR SOLID 149
MICKEY'S RACING ADVENTURE 149
NHL 2000 149
PERFECT DARK.....159
POKEMON BLUE 129
POKEMON GOLD.....149
POKEMON RED 129
POKEMON SILVER 149
POKEMON TRADING CARD GAME.....149
POKEMON YELLOW 139
PURE RIDE.....99
RAINBOW SIX 149
READY TO RUMBLE 149
ROAD RASH.....149
ROBIN HOOD 149
ROLAND GAROSS – FRENCH OPEN 149
SHREK.....149
SPEEDY GONZALES 149
STAR WARS EPISODE I RACER.....159
SUPER MARIO BROS DELUXE.....149
THE MUMMY 149
THE SIMPSONS – TREEHOUSE OF HORROR.....149
TOCA TOURING CAR.....149
TOMB RAIDER 149
TONY HAWK PRO SKATER 2.....149
TRACK & FIELD INTERNATIONAL 149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES 149
TUROK RAGE WARS 149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS....149
WARIOLAND 2 149
X–MEN MUTANT ACADEMY.....149
X–MEN MUTANT WARS 149

Akcesoria:

GAMEBOY COLOR.....299
RUMBLE PACK 59
POWER PACK (zasilacz + akumulator).....49
HANDY POWER KIT II 49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI).....29.90
CAMERA GAMEBOY 189
PRZEZROCZYSTY POKROWIEC 29.90
5 w 1 – ZESTAW 129
LINK CABLE 29.90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLENIEM ..29.90
LAMPKA 19.90

NINTENDO

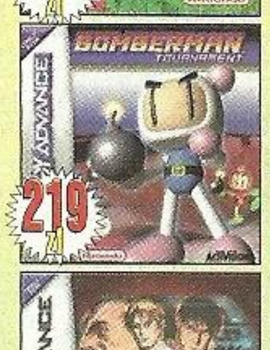
BANJO TOOIE .....tel.
COOCKER'S BAD FUR DAY .....tel.
HEXEN 69
INDIANA JONE: INFERNAL MACHINE .....tel.
MARIO PARTY 2 249
OPERATION WINBACK 269
PERFECT DARK 229
POKEMON STADIUM 2 .....tel.



179 zł

199 zł

179 zł



219 zł

219 zł

219 zł

39,90 zł

49 zł

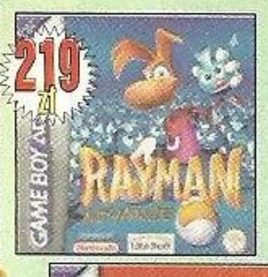
RAINBOW SIX 199
STAR WARS BATTLE FOR NABOO.....tel.
STAR WARS ROGUE SQUADRON.....99
ZELDA: MAJORA'S MASK.....279

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS 179
BOMBERMAN TOURNAMENT.....219
CASTLEVANIA.....219
EARTHWORM JIM.....199
F-ZERO 179
GT CHAMPIONSHIP 199
JURASSIC PARK 3.....219
KONAMI KRAZY RACERS 219
KURU KURU KURURIN.....179
MARIO KART 179
PITFALL.....199
RAYMAN ADVANCE 219
SUPER MARIO ADVANCE.....179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 219
TOP GEAR GT 199
TWEETY MAGICAL GEMS.....199
X-MEN 219

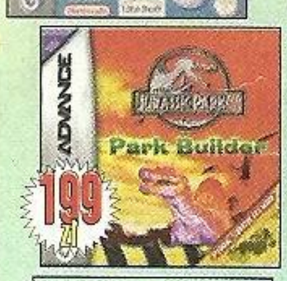
Akcesoria:

Konsola **GAMEBOY ADVANCE**.....469
Pokrowiec.....29,90
Link Cable.....49
Link Cable Nintendo 69
Link Cable GBA<–>GBC.....49
Lampka.....29,90
Pudełka na gry (5 SZT.).....29,90
Uchwyt 39,90
Lupa na ekran z podświetleniem 39,90
Zasilacz + akumulator 59,90
Zasilacz do zap. samochodowej 49,90



219 zł

179 zł



199 zł

199 zł

29,90 zł

19,90 zł

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. **Wysyłka do trzech dni.**
2. **Akcesoria z gwarancją.**
3. **Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.**
4. **Możliwość wysyłki w 24 godz.**
5. **Zawsze niskie ceny.**
6. **Profesjonalna obsługa.**
7. **Produkty bezpiecznie zapakowane.**

NEO PLUS

nr 38 grudzień
(12/2001)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Redaktor
Marcin Sikora

Współpracują
Łukasz Bura
Anek
Banan
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Szymon Maślak
Miłosz
Grzegorz Oleksiuk
Florian Piotrowski
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Marek Ludwicki

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus3@wp.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Wydawca
Independent Press

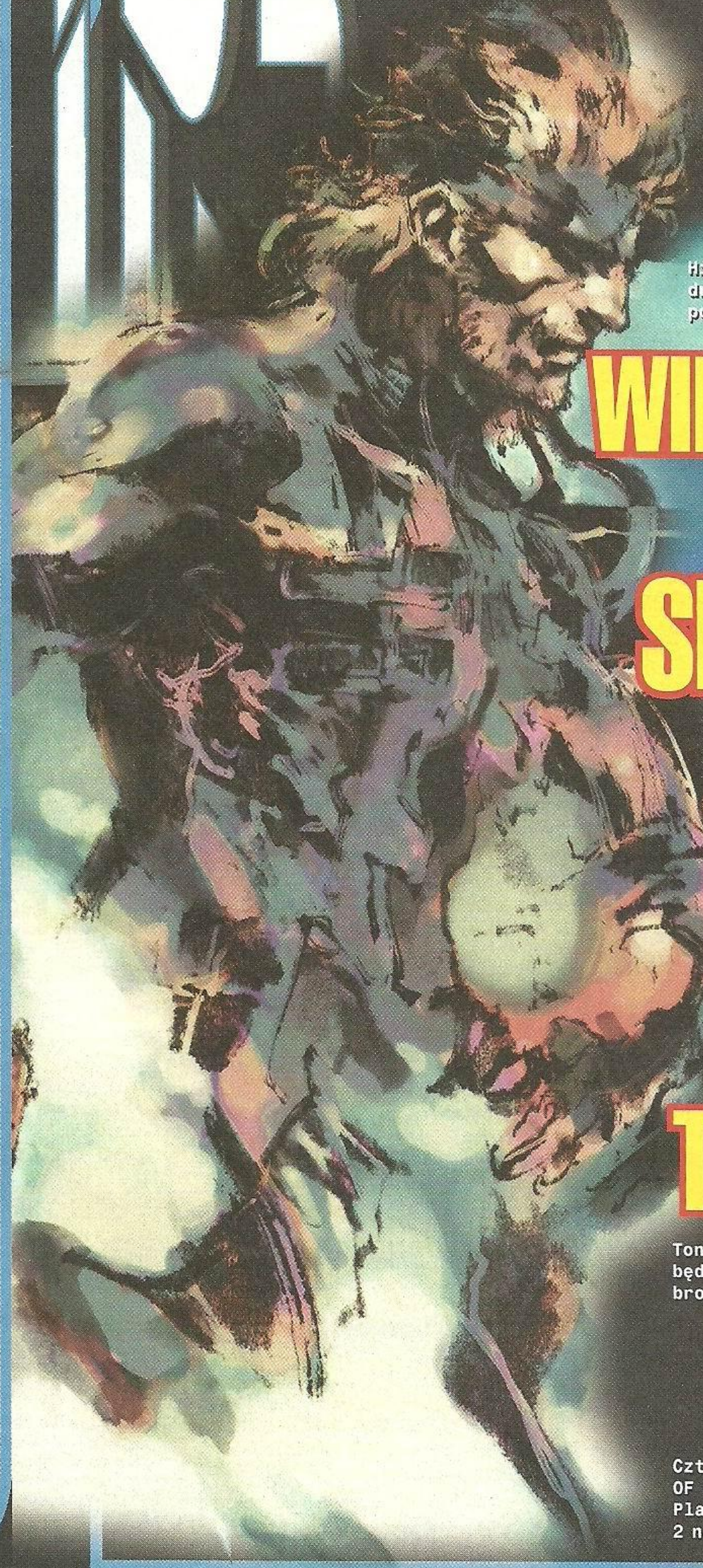
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetz
Asik za Aleksandra - YES YES YES!
CMD za superancki klimat całej akcji!
Chłopaki za ekstremalne warunki pracy (czasem) ;p
Nolstah za TO.

CZEŚĆ!

To piękny miesiąc, szczególnie dla posiadaczy PlayStation 2. Pięć z pierwszej dziesiątki najbardziej oczekiwanych od momentu startu konsoli gier trafiło na półki sklepów. Graliśmy w nie do bólu rąk i oczu, by jak najlepiej przetestować je dla Was. Zresztą powiem Wam od razu: dla mnie MGS2, GTA3, TONY3, SILENT HILL 2, JAK & DAXTER, nadchodzący WIPEOUT FUSION (oraz kilka innych gier, które już są - GT3, DEVIL itp) to wystarczające powody, by właśnie TERAZ zainwestować w PlayStation 2. Konsola Sony nabrała rozpędu i konkurencji trudno już będzie ją powstrzymać.
Zapowiadany pokaz gier Segi w Budapeszcie przerodził się w całodniową prezentację ECCO THE DOLPHIN na PS2. To ciekawa gra, ale jest tyle innych pozycji, które programiści Segi opracowują na konsole... Może następnym razem.
Kolejny numer NEO PLUS jeszcze przed Świętami. Jeśli poczta zdąży, przetestujemy w nim dla Was amerykańskiego Xboxa. W przeciwieństwie do GameCube na pudełko Microsoftu nie brakuje gier.
A europejski Cube? Mówi się o wrześniu 2002... Hmm...

Gulash



MGS2

Hideo Kojima i jego armia ludzi przeszli długą drogę razem z serią MGS. Jak wypadła najnowsza i podobno ostatnia część? str 25

WIPEOUT FUSION

To już prawie ostateczna wersja gry, jaką testowaliśmy. Nie zdecydowaliśmy się jednak jeszcze wystawić jej oceny. Zobaczcie. str 22

SILENT HILL 2

Miasteczko Silent Hill znów staje się siedliskiem zła wszelakiego. A niejaki James szuka tam żony... str 47

GTA3

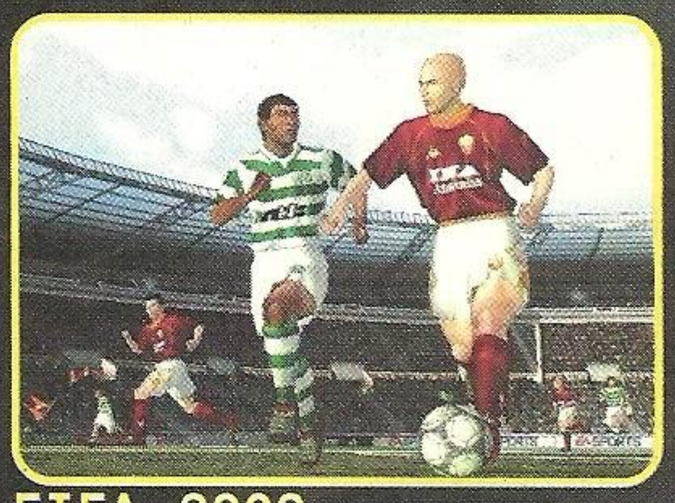
Gangol wraca na ulicę. Ultrabrutalny, ultrarealistyczny i ultramiodny symulator przestępcy. str 60

TONY HAWK 3

Tony Hawk powiedział niedawno, że swoim nazwiskiem będzie firmował serię Neversoftu aż urośnie mu siwa broda. I słusznie - gra jest przecudowna! str 56

PORADNIKI

Cztery sztuki. SYPHON FILTER 3 i druga część TALES OF DESTINY 2 na PlayStation, SILENT HILL 2 na PlayStation 2 oraz pierwsza część opisu do SHENMUE 2 na Dreamcasta.



FIFA 2002 - str 37
Nowa, większa i usprawniona, czy ciągle taka sama? Marcellus testuje najnowsze dzieło EA Sports!

Kinetica - str 45
Czy wyścigi robotów mających kółka na końcach kończyn mogą być zabawne? Grabarz odpowiada!

Headhunter - str 59
Łowca głów w wersji na obie konsole tylko tu i teraz. Jedna z ostatnich wielkich gier na DC... Chest atakuje!

Smuggler's Run 2 - str 43
Gulash zabiera trzy kartony PS2 na pakę i leci przez zieloną granicę...

SEGA Tennis 2K2 - str 35
Kontynuacja jednej z najlepszych gier na DC. Co nowego? Marceli?

news

ACE COMBAT 04 - DISTANT THUNDER 7
GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO 10
STAR WARS ROGUE LEADER: RS2 18
HERDY GERDY 20
WIPEOUT FUSION 22
JAK & DAXTER 23

recenzje

90 MINUTES 34
AGE OF EMPIRES 2 51
BATMAN VENGEANCE 38
BASS STRIKE 32
BOMBERMAN ONLINE 42
ECCO THE DOLPHIN 54
F1 2001 34
FIFA 2002 37
GRAND THEFT AUTO 3 60
GTC AFRICA 39
HEADHUNTER 59
HYPE THE TIME QUEST 50
JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY 52
KINETICA 45
LMA MANAGER 2001 32
LOTUS CHALLENGE 40
LUCKY LUKE 50
METAL GEAR SOLID 2 25
MONSTERS, INC. 42
MX RIDER 30
NASCAR THUNDER 32
NBA 2K2 33
NBA LIVE 2002 PSX 34
NBA LIVE 2002 PS2 36
PROJECT EDEN 41
PUTTER GOLF 32
SEGA SPORTS TENNIS 2K2 35
SILENT HILL 2 47
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERITORY 43
SUPERCAR STREET CHALLENGE 39
SUNNY GARCIA SURFING 30
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX 55
TOP GUN: DANGER ZONE 55
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 56
WINDSURFERS PARADISE 30
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001 30
VICTORIOUS BOXERS 31
VICTORY BOXING CONTENDER 32
ZOBOOMAFOO LEAPING LEMURS 34

help!

SHENMUE 2 66
SILENT HILL 2 63
SYPHON FILTER 3 68
TALES OF DESTINY 2 65
TIPS & TRICKS 71

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
COOL STUPH 82
FAQ 79
GAWĘDY PO FAI 75
ISS PARTY 72
POCKET 58

Top Secret 03.02

NEWS

PLAYSTATION 2 D.N.A. - DARK NATIVE APOOSTOLE

Virgin Interactive pracuje ostatnio nad dość tajemniczym tytułem na Playstation 2. Jego nazwa brzmi D.N.A., czyli DARK NATIVE APOSTLE. Oto co wygrzebaliśmy z przecieków. DARK NATIVE APOSTLE będzie łączyć w sobie najciekawsze elementy gry zręcznościowej i przygódówki z perspektywy trzeciej osoby. Klimat ma żywo przywodzić na myśl mroczne komiksy czytane nałogowo przez subkulturę gothów. Jeśli chodzi o grafikę, podobno wykonana będzie techniką zbliżoną do cell shading, a może nawet część elementów będzie właśnie cellowana. Tak czy owak w grę wchodzą podcieniowane bryły bez zbędnych tekstur. Ciekawa sprawa. Żeby jeszcze wzmóc Waszą ciekawość napomkniemy, że DARK NATIVE APOSTLE będzie mieszać krwiożercze walki z miażdżącymi mózg zagadkami logicznymi. Na swojej trasie główny bohater poszukiwał będzie bioczipów, dzięki którym zwiększą się jego możliwości. Zaroi się ponoć od super ataków i innych fajerwerkowych akcji. Taki wszak urok komiksu. A wracając jeszcze na chwilę do bioczipów - nie będzie z nimi taka prosta sprawa. Najprawdopodobniej za ich używaniem i możliwościami, które będą dawać też będzie stała jakaś strategia. Koderzy są z niej bardzo dumni.

Jeśli chodzi o obrazki, to jakoś ciężko mi uwierzyć, że firma ekscentrycznego miliardera z Wielkiej Brytanii wypuści ni z gruchy, ni z pietruchy hit. Tym bardziej, że nie wygląda to wszystko zachwycająco. Większość obrazków przdstawia widoki w ciacnych pomieszczeniach, jakieś małe figurki, nie wiadomo co się dzieje. Być może przesłanie tej gry będzie jakieś wybitne, bo - spójrzcie sami - zgadzacie się z nami? Naturalnie obrazki prezentują grę w fazie pisania, może być lepiej...

PS2 SALT LAKE CITY 2002

Jak kiedyś napisał poeta: „W ruch poszły dziobki i pazurki!". Od kilku tygodni znać wielkie ożywienie spowodowane olimpiadą w Salt Lake City, która odbędzie się w 2002 roku. Jedną z licznych propozycji będzie SALT LAKE 2002 i jest to jedyna licencjonowana gra z olimpiady. W grze zastaniemy następujące dyscypliny sportu: bieg zjazdowy mężczyzn, slalom kobiet, dwójki bobslejowe, jazda figurowa, skoki narciarskie (K 120), oraz równoległe biegi zjazdowe na snowboardzie. Do pojedynków staną zawodnicy z szesnastu krajów (miło będzie zobaczyć wreszcie Adasia Małysza w poważnej grze). Możliwa będzie także gra czterech graczy na raz, a wszystkie konkurencje będą komentowane przez specjalistów. Screeny zapowiadają grę przepiękną. Nie dość, że wiernie oddano warunki panujące na każdym z torów, to szczególiki dopracowano aż do poziomu rosnących obok toru drzewek. Miło popatrzeć i oby równie miło grało się w SALT LAKE 2002, bo może to być coś!

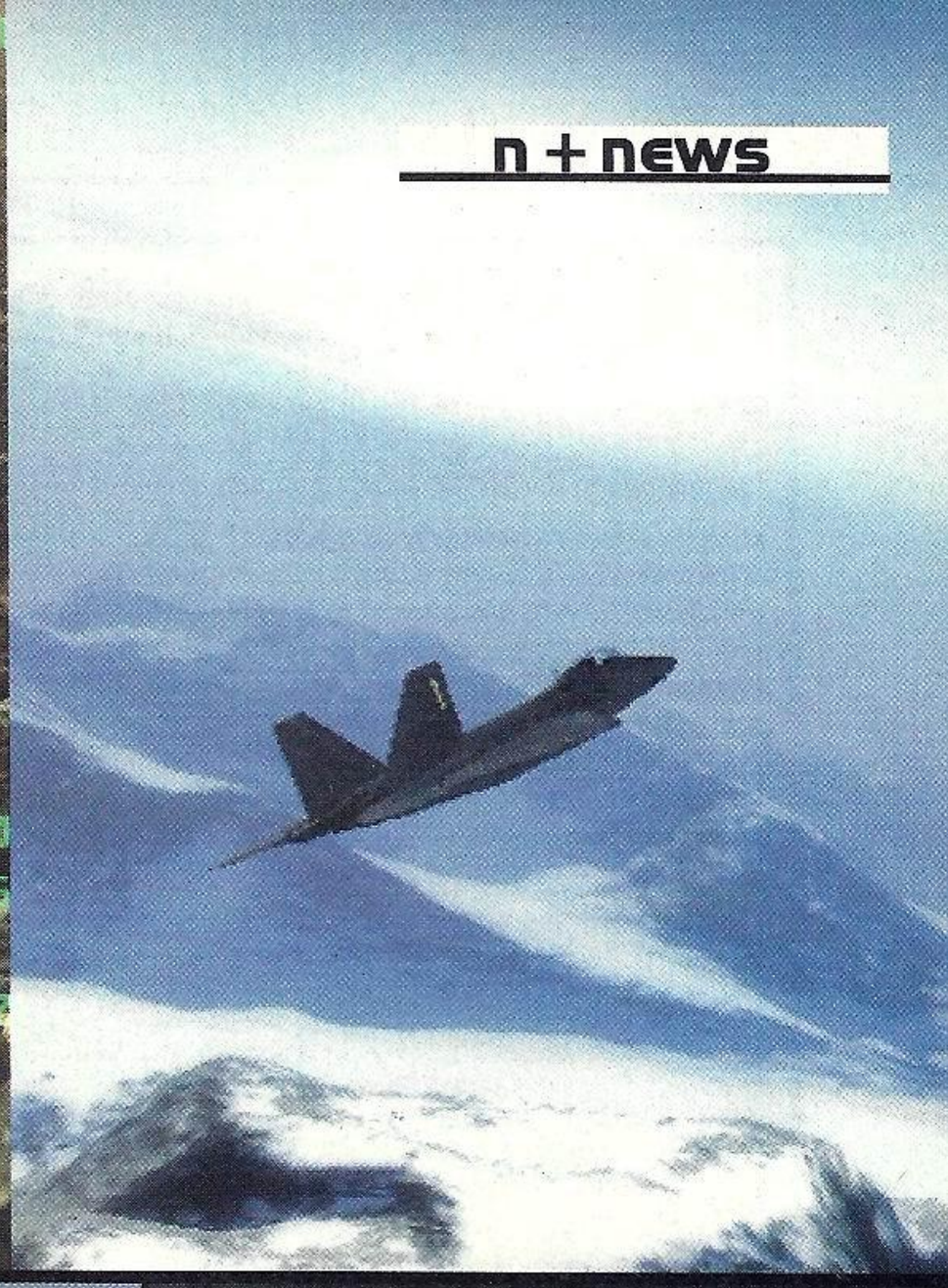
PS2 NY RACER 5TH ELEMENT

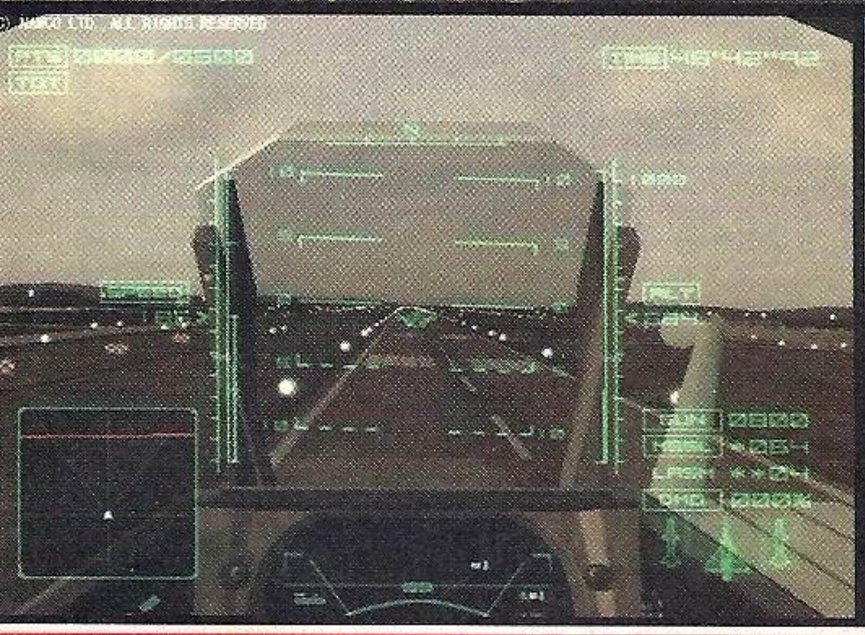
Pamiętacie „Piąty Element"? A pamiętacie Bruce'a Willisa, który grał tam Korbena Dallasa, kierowcę taksówki? A pamiętacie jak te taksówki posuwały? Owszem - w powietrzu. Oto wyścig dokładnie w tym klimacie: NY RACER: FIFTH ELEMENT. Zawartość tytułu: dwanaście tras o długości od sześciu do dziesięciu kilometrów, często nawet sto pięćdziesiąt metrów nad ziemią. Prędkość - do trzystu kilometrów na godzinę. Tryby dla jednego gracza: mistrzostwa, pojedynczy wyścig, czasówka i eliminator. Dla dwu graczy mistrzostwa i pojedyncze wyścigi. Dla większej liczby graczy (do ośmiu!) mini mistrzostwa i eliminator. Cóż to takiego ten eliminator? Wszystko się wyjaśni, jeśli powiemy, że będzie można znajdować na torach pięć typów niespodzianek związanych z żywiołami. Woda, to bomby. Ogień, to rakiety. Powietrze, to dopalacz. Ziemia - tarcza. A piąty element? Słodka tajemnica autorów. Ponoć coś oryginalnego. Cóż - w filmie piątym elementem była miłość. Hmm... Premiera już w tym miesiącu, więc spodziewajcie się naszej szybkiej reakcji. A na razie wspólnie poreagujmy sobie na screeny.

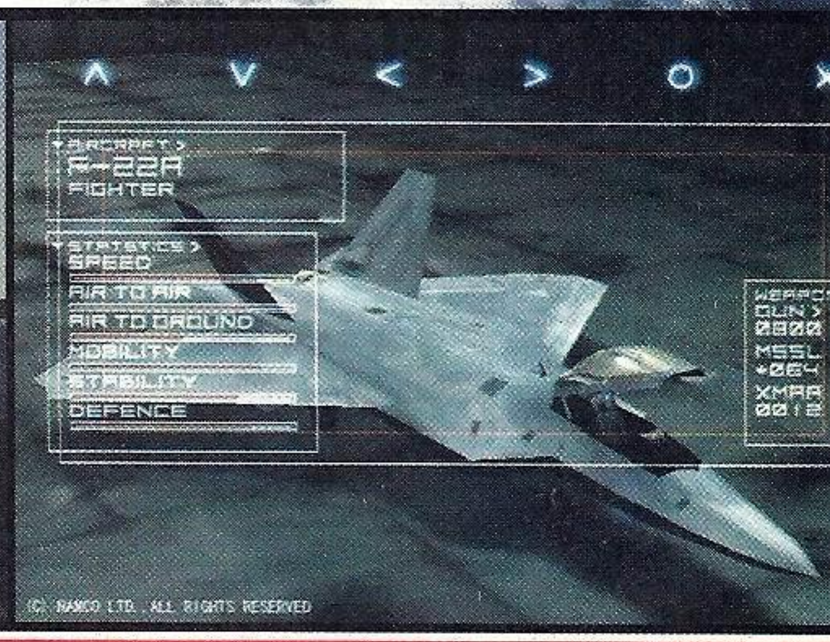
DREAMCAST PHANTASY STAR ONLINE ver. 2

W lutym w Europie!

Realia PHANTASY STAR ONLINE znów się skomplikują. PHANTASY STAR ONLINE VER2 zawierać będzie wszystkie elementy swojej poprzedniczki, jednakże jej świat ulegnie znacznemu powiększeniu. Więcej poziomów, więcej opcji, więcej zła, któremu możemy przeciwdziałać walcząc z nim bez skrupułów. Wśród nowych trybów gry na wyróżnienie zasługuje Challenge, w którym walczyć można będzie stworzonymi przez siebie postaciami i rozwijać je aż do dwusetnego poziomu! Jeśli zaś chcecie, by Wasze umiejętności pozwoliły Wam zwyciężyć na poziomie „ultimate", osiągnięcie tak wysokiego levelu jest koniecznością. To typowa opcja dla samotnego gracza. Wiedzcie jednak, że PSO ver. 2, to gra głównie dla wielu graczy. Związanym z tym bezpośrednio trybem będzie Battle Mode, w którym trzeba będzie podróżować po całym świecie i walczyć w meczach a la deathmatch z kumplami, których wciągniemy do wspólnej zabawy. Z kolei Opcja Lobby Ball da możliwość rywalizacji z dwunastoma graczami z jednoczesnym rozmawianiem przez chat - bo pamiętajcie o najważniejszym - to jest gra internetowa, online! Zasłynęła głównie dzięki temu i to właśnie ta opcja uległa najbardziej znaczącej rewolucji. Tylko czy u nas w kraju ktokolwiek szaleje na DC przez Internet? Może Ci, to wygrali w totka....
Jeśli więc używacie Dc do surfowania po sieci - Lobby Ball Was ucieszy. Poza tym będą w grze nowe, potężniejsze potwory, rzadkie przedmioty i wspaniałe, malownicze efekty zmian pory dnia. Coraz bliżej do świata realnego. Screeny zresztą zdają się to potwierdzać. Choć ząb czasu nadgryzł już nasz zachwyt możliwościami graficznymi Dreamcasta, trzeba pochwalić grafików. Zrobili wszystko, by gra wyglądała atrakcyjnie. Przede wszystkim bardzo klimatyczne poziomy. Na premierę poczekamy sobie do lutego 2002, ale być może do tej pory będziemy już mieli Internet w gniazdkach elektrycznych. Takie są plany. Pytanie brzmi jedynie jak długą walkę stoczymy z modemem w konsoli i czy to w ogóle będzie miało sens? Odpowiedź już niebawem!







PLAYSTATION 2

ACE COMBAT 04 DISTANT THUNDER

Najnowsza część ACE COMBAT został fantastycznie przyjęty w Japonii. Ukazanie się gry w Europie zapowiedziano na luty 2002. Udało nam się zdobyć roboczą wersję i jesteśmy zachwyceni.

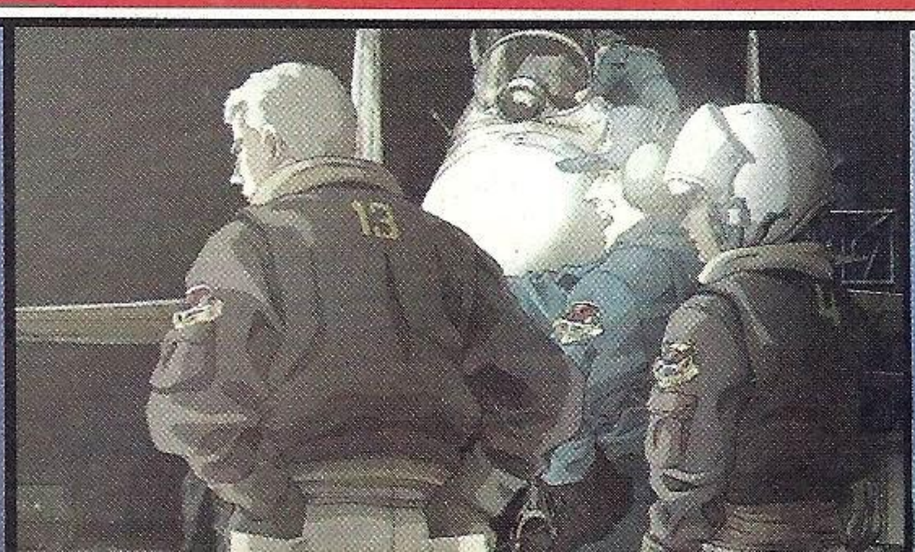
Od czasu Ridge Racera 4 Namco dba bardzo o fantastyczny wygląd menusów i ogólnie o cały design swoich gier. ACE COMBAT 04 nie jest wyjątkiem. Już intro, miast pokazywać fruwające rakiety i wybuchy w rytm technosieki prezentuje zupełnie inne podejście. Przelatujące ptaki, pióra, które wypadły im ze skrzydeł i majestatycznie szybujący odrzutowiec... A do tego dziwna muzyka z melodyjnym zaśpiewem kobiecego chóru, niczym początek z Ghost In The Shell... Super sprawa, znakomicie buduje klimat.

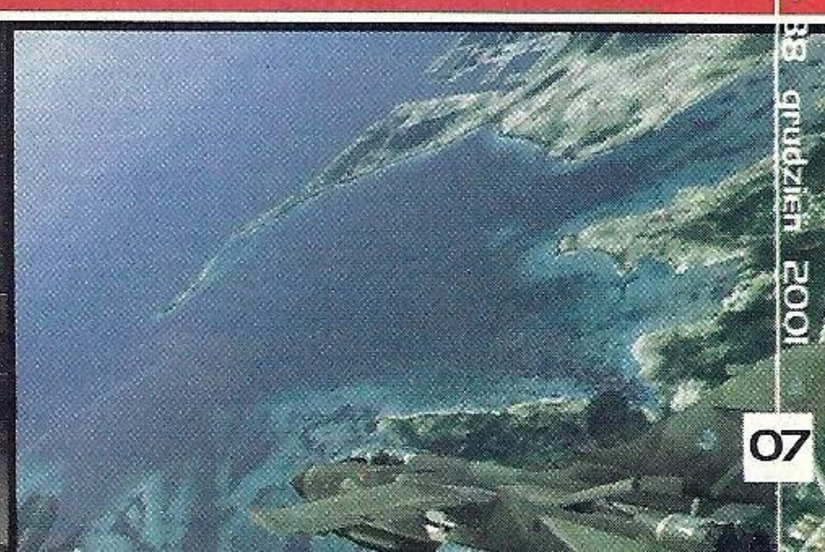
Kolejnym elementem, który okazał się sporą niespodzianką jest fabuła. Już ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE miała w japońskiej wersji scenariusz, nawet dość rozbudowany. Filmy anime między misjami, było ich całkiem\ dużo. Nie wiadomo dlaczego Namco wycięło je z europejskiej wersji gry (ścinając ją z dwóch płytek na jedną). Na szczęście AC04 ma fabułę. Między misjami oglądamy historię pilota, w którego się wcielamy w tej pozycji. Śledząc jego losy od czasów, gdy był małym chłopcem dowiadujemy się nieco o historii wojny, w której bierzemy czynny udział. Namco zrobiło to bardzo fajnie, w formie rysunków, napisów i znakomicie dobranego lektora. Wyszło im to świetnie.

W powietrzu jest... Ach, fantastycznie. Szybki samolot, rakiety i karabin maszynowy to jest to... Sterowanie - bez zarzutu. Lewa gałka do latania, prawa do obracania głowy, przyspieszanie, zwalnianie, karabin i pociski... Jest autopilot, cztery widoki z kamery (w tym także z kokpitu, czyli tak, jak naprawdę widzi pilot) i to wystarczy - nie chcemy przecież symulatora pełną gębą, tylko strzelaniny w jego konwencji... Choć naturalnie zachowanie samolotu jest bardzo realistyczne. Zmiażdżyły mnie powtórki, które konsola generuje po każdej misji. Normalnie zapierają dech w piersiach. Realizowane są techniką podobną do tych z MOTO GP - trzęsąca się kamera niczym na dużym zoomie, odejścia i zmiany... Rewelacja. Zwłaszcza, że otoczenie i samolot widziane z zewnętrznych kamer wyglądają po prostu powalająco. No właśnie - grafika jest mistrzowska, a PlayStation 2 zaczyna wreszcie pokazywać takie cuda, że dozbrojone pecety mogą tylko ze wstydem zwiesić głowę. Wszystko jest tu dopracowane... Czy to śnieg, czy woda, czy pola uprawne - niemal fotorealizm. Naturalnie, jeśli ktoś uderzy samolotem w ziemię, zobaczy rozmyte tekstury, ale chyba nie ma takiej potrzeby. Zwłaszcza, że szkoda niszczyć tak doskonale wykonane samoloty. Podobnie jak w poprzednich częściach kupujemy je za kredyty otrzymane w zamian za zaliczone misje. Jest ich kilkanaście i są to praktycznie wszystkie ważne myśliwce, które śmigały w przestworzach przez ostatnie dwadzieścia lat.

AC04 ma mnóstwo drobnych smaczków, na które patrzy się z prawdziwą przyjemnością. Zaczynając od wspomnianego intro, przez świetną sekwencję startu samolotów z lotniskowca, aż po refleksy i efekty świetlne w hangarze, podczas wybierania stalowego ptaka przed misją. Przy tym wszystkim jest jednak mały zgrzyt - kiepskie eksplozje. Trafione samoloty po prostu zmieniają się na chwilę w kulkę ognia i znikają. A mogłyby latać części i dymiąc opadać...

Dźwięk - cudo. Muzyka jest inna, niż się spodziewacie - ani techno, ani rock, tylko... Orkiestra! Pompatyczne, zagrzewające do boju... Niemal filmowe kawałki! Do tego nieprawdopodobna wręcz liczba dialogów w powietrzu: cały czas dowódca instruuje, kumple proszą o pomoc, nieprzyjaciele kombinują między sobą i giną krzycząc. Świetnie nagrane i bardzo, ale to bardzo efektowne. Doskonale współdziałają z akcją... .Mógłbym tak długo. ACE COMBAT 04 wygląda przepięknie, jest niesamowicie grywalna i zapowiada się na satysfakcjonującą pozycję. Wprawdzie nie ma zbyt wielu nowych akcji, ale i tak szykuje się kolejny hit.





PS2 . XBOX . GCN DARK SUMMIT

Snowboard z misjami

Wszelkiego rodzaju deski stały się mocno eksploatowanym tematem dla gier konsolowych. Wystarczy spojrzeć na tę stronę. W większości przypadków chodzi jednak o to, by zjechać, dojechać, przejechać, a przy okazji porobić nieco tricków. DARK SUMMIT ma wnieść wiele nowego do szeroko pojętych gier deskowych. Pierwszą i najważniejszą różnicą jest „misyjny" tryb gry. Całość naszych zmagań ze śnieżnymi stokami będzie silnie związana ze scenariuszem gry, a kolejne zjazdy, to po prostu realizacja pewnego scenariusza, który rozwijał się będzie także podczas filmików przeplatających misje. Wspaniała sprawa. Pierwsze screeny i filmiki z gry pokazują jakiś postapokaliptyczny świat z silnie rozwiniętą władzą wojskową, przez który mkniemy na dechach między salwami z czołgów i armat. Trzeba przyznać, że wygląda to wszystko nader spektakularnie. Widok snowboardera ścigającego się z lawiną śniegu, przyczep kampingowych i wszystkiego, co rzuciła w powietrze czołgowa salwa daje doprawdy do myślenia. Autorzy jednego z zagranicznych serwisów napisali o tej grze: Wykonałem „iguana grab" dla dobra ludzkości. Brzmi ciekawie. Poza wspomnianymi salwami, autorzy nie oszczędzili nam także innych atrakcji. Zacznijmy od tego, że zjeżdżać będziemy nie tylko po śniegu. Ugoszczą nas szyny zapomnianych kolejek, niebosiężne skocznie, a wszystko w przepięknej, pełnej detali oprawie graficznej.
Co więcej - wiadomo już, że do wyboru będzie kilku zawodników i misje, choć polegać będą głównie na przedostaniu się przez wyznaczoną trasę w określonym czasie, to pojawią się także elementy strategiczne i nawet logiczne! Doprawdy nie przychodzi mi jeszcze na myśl, z czym można kombinować zjeżdżając z zawrotną prędkością, ale może autorzy mają jakieś pomysły. Tak czy siak jest na co czekać i wydaje się, że DARK SUMMIT wytyczy twórcom gier sportowych nową trasę (sic!). Oby tak było, bo wiele można jeszcze zrobić w kierunku rozwinięcia idei sportu w służbie scenariusza.

PS2 MAD TRIX

Pojawiło się kilka nowych informacji na temat JONNY MOSELEY MAD TRIX, o czym śpiesznie donosimy. Jak zapewne pamiętacie, gra będzie pierwszym trickowym „narciarzem" na Playstation2 - i to dobra wiadomość. Zła - robi grę 3DO - firma od ARMY MEN. Choć chłopaki z 3DO co i raz zasypują prasę superlatywami dotyczącymi swoich nowych produktów, ciężko im będzie uzyskać zaufanie graczy. JONNY MOSELEY MAD TRIX ma podobno w tym pomóc. Wcielając się w postać narciarza, przemierzymy dziesiątki kilometrów zaśnieżonych tras, między innymi w zasypanych białym puchem Rzymie, San Francisco, Las Vegas. Korzystając ze śniegowej zasypki urozmaicano tam trasy - skocznie, rynny i poręcze. Nic nowego. Nowy ma być jednak wygląd i tryb „Big Mountain", który pozwoli nam zjechać sobie w szaleńczym tempie zjechać po zboczach takich gór jak Mount Everest, czy Kilimadżaro. Może być ostro! Do wyboru kilka znanych postaci nart: Jonny Moseley, Tanner Hall, Evan Raps oraz Vinnie Dora, a także paru fikcyjnych zawodników. 3DO - to ostatnia szansa.

PS2 ROLLING (SK8)

Skoro poświęcamy tę stronę sportom ekstremalnym, to idźmy na całość. ROLLING, to zapowiedź tak cieplutka, że aż parzy. Jej wydawca - Rage Software - twierdzi, że gra uzupełni luki rynkowe związane ze sportami ekstremalnymi, a ściślej z wyczynową jazdą na rolkach (czyli takich wrotkach z kółkami jedno za drugim). Gra - choć symulacja sportu w dosłownym tego pojęcia znaczeniu - ma epatować niemal dosłowną agresją i adrenaliną. Autorzy zapewniają, że gracze mają w tej grze podchodzić do sportu i kolejnych przejazdów, jak do wyzwania, któremu za wszelką cenę trzeba sprostać. Tym właśnie gra ma się wyróżniać. Czyżby autorzy znaleźli złoty środek na motywowanie graczy? Zobaczymy. Na razie pierwsze obrazki zapowiadają grę ciekawą graficznie i bardzo intrygujące rzuty kamery. No i niepewność: można się spodziewać albo bardzo dynamicznej jej pracy, albo niegrywalnego koszmaru. Cóż - nasze oczekiwanie będzie przez to bardziej emocjonalne, prawda?

Newsflash

HOUSE OF THE DEAD 3 zostało na razie zapowiedziane na Xboxa, ale nie jest wykluczone, iż ta pozycja pojawi się także na innej platformie. W przeciwieństwie do poprzednich części gra odchodzi od realizmu na rzecz grafiki rodem z kreskówki. Zastosowano modną technikę cell shading. Oto pierwsze obrazki.

Dobra wiadomość dla wszystkich domorosłych koderów: po sukcesie w Japonii niedługo do USA i Europy trafi PlayStation 2 Linux kit, dzięki któremu możliwe będzie pisanie własnych gier (coś na kształt Net Yarooze PS1). Szczegóły odnośnie terminu i ceny zestawu na razie nie są znane.

Firma Midway przedstawiła niedawno swój plan wydawniczy na rok 2002 i jest on dość ciekawy. Samo PlayStation 2 dostanie aż 13 gier: NFL BLITZ 2002, SHADOW HEARTS, MLB SLUGFEST, GRAVITY GAMES BMX, RED CARD SOCCER, FIREBLADE, LEGION, MORTAL KOMBAT 5, NFL BLITZ 2003, NHL HITZ 2003, NBA BASKETBALL, DEFENDER, FREAKY FLIES, DR. MUTO. Na resztę konsol nowej generacji pojawią się konwersje tych pozycji.

Peter Moore z Segi potwierdził niedawno, że Sega i Microsoft naprawdę prowadziły kiedyś rozmowy na temat kupna japońskiego giganta przez firmę Gatesa. Na szczęście tak się nie stało.

Sega potwierdziła, że trwają prace nad SHENMUE III. Nie podano ja na jakie konsole ukaże się gra

Pamiętacie informację z poprzedniego miesiąca o kolorowych konsolach PS2? W Japonii już po ptakach - 666 konsol sprzedano w kilka minut. Każda kosztowała dwa razy tyle, co zwykłe, czarne PlayStation 2. Nam marzy się biała...

Codemasters wspomniało, że pracuje nad COLIN McRAE RALLY 3 na konsole nowej generacji. Przedstawiciele firmy stwierdzili także, iż samochody w grze będą najbardziej szczegółowymi modelami pojazdów, jakie powstały w grze video.

Zespół Warthog pracuje nad grą E.T. na PlayStation 2. Tak, chodzi o tego E.T.

ROLLING nie będzie jedyną grą traktującą o rolkarzach. Acclaim pracuje nad pozycją zatytułowaną CHRIS EDWARDS AGRESSIVE INLINE. Szczegółów brak.

Konami pracuje nad najnowszą odsłoną Castlevanii na GameCube. Gra będzie trójwymiarowa - podobne, jak dwie Castlevanie na Nintendo 64.

RENOMA

FIRMA WYSYŁKOWA

05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

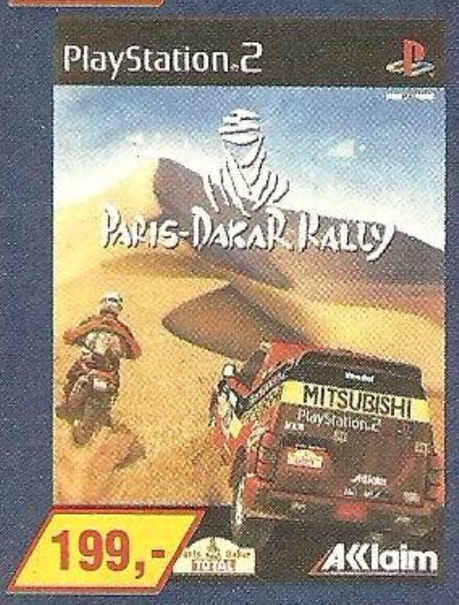
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

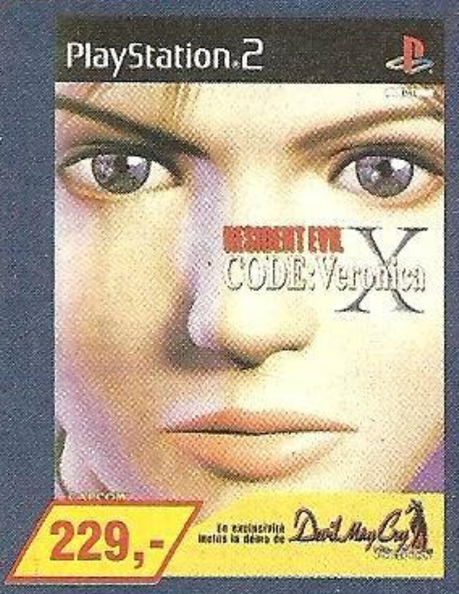
WYMIANA GIER

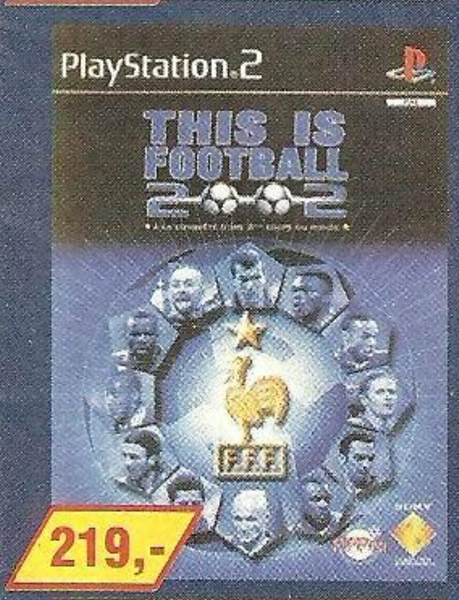
Możliwość negocjacji cen!!!

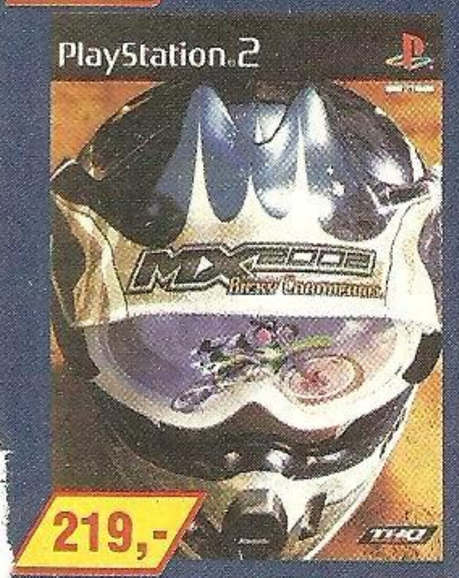
Wymieniamy gry o zbliżonym czasie ukazania się o podobnej wartości rynkowej

Skupujemy i sprzedajemy używane konsole i gry (tylko hity)









SONY PSX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA PSX	599,-	379,-
DUAL SHOCK	99,-	79,-
KARTA PAMIĘCI MAX	39,-	
JOYPAD	39,-	
KABEL RGB	39,-	
ACTION REPLAY	89,-	
ALIEN RESURRECTION	195,-	119,-
ALLADIN	195,-	119,-
ALONE IN THE DARK 4	189,-	129,-
BLADE	189,-	109,-
BOND 007	129,-	109,-
COLIN MCRAE	109,-	79,-
COLIN MCRAE 2	109,-	79,-
COLONY WARS RED SUN	119,-	89,-
COMAND&CONQUER RET.	109,-	89,-
CRASH 3	99,-	79,-
CRASH BASH	195,-	129,-
CROC 2	159,-	79,-
DIE HARD TRILOGY 2	185,-	99,-
DINO CRISIS	179,-	99,-
DINO CRISIS 2	195,-	129,-
DRIVER	99,-	79,-
DRIVER 2	199,-	139,-
FEAR EFECT 2	195,-	145,-
FIFA 2000	189,-	99,-
FIFA 2001	195,-	129,-
FINAL FANTASY 7	109,-	79,-
FINAL FANTASY 8	109,-	89,-
FINAL FANTASY 9	259,-	159,-
FRONT MISSION 3	195,-	129,-
GOLDEN EYE 2	189,-	139,-
GRAN TURISMO 2	99,-	79,-
GTA	109,-	79,-
GTA 2	159,-	109,-
ISS 2000	189,-	129,-
ISS EVOLUTION	145,-	129,-
ISS EVOLUTION 2	189,-	149,-
LEGACY OF KAIN 2	169,-	99,-
LEGEND OF DRAGON	195,-	149,-
LEGEND OF MANA	195,-	149,-
KNOCKOUT KINGS 2001	189,-	129,-
MEDAL OF HONOR 2	195,-	139,-
MEDIEVIL 2	159,-	109,-
METAL GEAR SOLID	139,-	99,-
MUSIC 2000-PROG.MUZYCZNY	189,-	129,-
NBA 2000	199,-	99,-
NBA 2001	195,-	129,-
NEED FOR SPEED 4	190,-	99,-
NHL 2001	195,-	129,-
NIGHTMARE CREATURES 2	189,-	99,-
PARASITE EVIL2	199,-	159,-
QUAKE 2	190,-	139,-
R2R	179,-	99,-
RALLY CHAMPIONSHIP	195,-	99,-
RAYMAN 2	190,-	149,-
RESIDENT EVIL 3	190,-	129,-
RIDGE RACER 4	190,-	99,-
ROLLCAGE 2	195,-	139,-
SHADOW MAN	159,-	99,-
SILENT HILL	159,-	99,-
SMACK DOWN	195,-	149,-
SPEC OPS	195,-	99,-
SPIDER-MAN	195,-	99,-
SPYRO 3	179,-	149,-
SUIKODEN 2	195,-	149,-
SYPHON FILTER	150,-	99,-
SYPHON FILTER 2	195,-	139,-
TEKKEN 3	99,-	79,-
TENCHU 1	109,-	79,-
TENCHU 2	189,-	139,-
TOMB RAIDER 3	109,-	79,-
TOMB RAIDER 4	109,-	99,-
TOMB RAIDER 5	195,-	129,-
TONY HAWK'S 2	199,-	129,-
TOY STORY 2	179,-	99,-
V-RALLY 2	109,-	89,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

NINTENDO 64

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA N64	299,-	199,-
ACTION REPLAY	129,-	
JOYPAD	119,-	80,-
KARTA PAMIĘCI	80,-	60,-
RUMBLE PACK	60,-	50,-
EXPENSION PACK	139,-	99,-
1080 SNOWBOARDING	199,-	139,-
AIRBORDER	159,-	89,-
ARMORINES	249,-	149,-
BANJO-KAZOOIE	229,-	129,-
BANJO-TOOI	249,-	199,-
BEETLE ADVENTURE RACING	249,-	149,-
BLUES BROTHERS 2000	249,-	145,-
CASTLEVANIA	200,-	119,-
CASTLEVANIA 2	249,-	149,-
COMMAND&CONQUER 3D	249,-	149,-
COOCKER'S BAD FUR DAY	279,-	199,-
CRUSIN WORLD	199,-	99,-
DIDDY KONG RACING	199,-	99,-
DONKEY KONG 64	195,-	179,-
DOOM 64	149,-	89,-
DUFY DUCK	249,-	149,-
DUKE NUKEM 2	249,-	149,-
EPISOD I RACER	249,-	99,-
EXTREME G	159,-	99,-
EXTREME G 2	159,-	99,-
F ZERO X	129,-	89,-
FORMULA 1	149,-	79,-
GOLDEN EYE	229,-	139,-
GOLDEN EYE 2	239,-	199,-
HERKULES	249,-	149,-
HEXEN	149,-	79,-
HYBRID HEAVEN	199,-	119,-
ISS 2000	249,-	199,-
ISS 98	229,-	129,-
MARIO 64	120,-	60,-
MARIO GOLF	239,-	129,-
MARIO PARTY 2	249,-	149,-
MARIO PARTY	229,-	129,-
MARIO TENNIS	249,-	149,-
MIKI MOUSE RACING	249,-	199,-
MISSION IMPOSSIBLE	229,-	139,-
MORTAL KOMBAT 4	249,-	189,-
NAGANO	159,-	99,-
NBA CURTSIDE	169,-	99,-
NBA JAM 99	249,-	99,-
NBA LIVE 2000	269,-	149,-
PERFECT DARK	219,-	149,-
POKEMON SNAP	249,-	189,-
POKEMON STADIUM	TEL.	TEL.
QUAKE 2	249,-	149,-
RAINBOW SIX	259,-	149,-
RAYMAN 2	200,-	149,-
READY 2 RUMBLE	249,-	149,-
RESIDENT EVIL 2	279,-	219,-
RIDGE RACER 64	249,-	149,-
ROGUE SQADRON	229,-	129,-
RR64	249,-	149,-
SHADOW MAN	249,-	169,-
STAR WARS BATTLE F. NABBO	279,-	199,-
SUPER SMASH BROS.	249,-	199,-
TOM & JERYY	249,-	149,-
TONIC TROUBLE	249,-	149,-
TONY HAWKS 64	249,-	149,-
TOP GEAR RALLY 2	249,-	199,-
TOY STORY 2	249,-	199,-
TUROK 1	149,-	79,-
TUROK 2	199,-	120,-
TUROK 3	249,-	199,-
TUROK RAGS WARS	249,-	159,-
WIN BACK	259,-	179,-
WIPEOUT 64	229,-	129,-
WWF ATTITUDE	249,-	99,-
WWF WRESTLEMANIA 2000	249,-	129,-
ZELDA	229,-	129,-
ZELDA 2	229,-	169,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

SEGA DREAMCAST

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA DREAMCAST PAL	SUPER CENA	
JOYPAD ORG.	129,-	99,-
JOYSTICK PLATFORMA	269,-	TEL.
KARTA PAMIĘCI 1MB	89,-	
KARTA PAMIĘCI 2MB	99,-	
KARTA PAMIĘCI ORG.	129,-	99,-
PISTOLET	189,-	129,-
BERSERK	199,-	99,-
BLUE STINGER	199,-	99,-
BUGGY HEAT	199,-	99,-
CODE VERONICA	199,-	129,-
CONFIDENTAL MISSION	229,-	159,-
CRAZY TAXI	199,-	129,-
DAYTONA USA	229,-	159,-
DEAD OR ALIVE 2	229,-	149,-
DEEP FIGHTER	229,-	129,-
DRAGONS BLOOD	199,-	129,-
DUCATI WORLD	229,-	159,-
ECCO THE DOLPHIN	229,-	129,-
EVIL DEAD	229,-	159,-
EVOLUTION	229,-	199,-
F1 WORLD GRAND PRIX 2	199,-	129,-
FANTASY STAR ON LINE	199,-	149,-
FERRARI 355	219,-	129,-
FIGHTING FORCE 2	199,-	99,-
GET BASS+WĘDKA	429,-	380,-
GTA 2	199,-	129,-
HIDDEN DANGEROUS	229,-	129,-
HOUSE OF THE DEATH 2+GUN	399,-	259,-
JET SET RADIO	229,-	129,-
MARVEL VS CAPCOM 2	229,-	129,-
MDK 2	199,-	119,-
MERTOPOLIS RACER	195,-	129,-
NBA 2000	199,-	119,-
NIGHTMARE CREATURES 2	199,-	119,-
NOMAD SOUL	229,-	119,-
POWER STONE	129,-	79,-
POWER STONE 2	149,-	99,-
QUAKE 3	229,-	149,-
RAYMAN 2	199,-	119,-
READY 2 RUMBLE	199,-	99,-
READY 2 RUMBLE 2	229,-	129,-
RED DOG	199,-	99,-
RESIDENT EVIL 2	199,-	129,-
SEGA GT	219,-	149,-
SEGA RALLY 2	199,-	129,-
SHADOW MAN	219,-	109,-
SHENMUE	229,-	149,-
SILENT SCOPE	229,-	129,-
SLAVE ZERO	169,-	129,-
SNOW SURFERS	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE	199,-	129,-
SONIC ADVENTURE 2	229,-	189,-
SOUL CALIBUR	199,-	149,-
SOUL REAVER	209,-	129,-
SPACE CHANNEL 5	229,-	129,-
SPEC OPS	229,-	129,-
SPEED DEVIL	209,-	129,-
SPIRIT OF SPEED 1937	199,-	99,-
STAR WARS RACER	199,-	129,-
STREET FIGHTER 3	229,-	129,-
SWWS 2000	199,-	99,-
TONY HAWKS	149,-	99,-
TONY HAWKS 2	229,-	149,-
TOY COMMANDER	199,-	119,-
TOY RACER	229,-	129,-
UEFA STRIKER	199,-	119,-
ULTIMATE FIGHTING	229,-	149,-
VIRTUA ATHLETE	199,-	109,-
VIRTUA FIGHTER 3	199,-	129,-
VIRTUA STRIKER2	199,-	119,-
VIRTUA TENNIS	209,-	139,-
WETRIX	179,-	99,-
WORMS	219,-	129,-
WWF ATTITUDE	199,-	99,-
ZOMBIE REVENGE	199,-	109,-
NOWOŚCI	TEL.	TEL.

PS 2

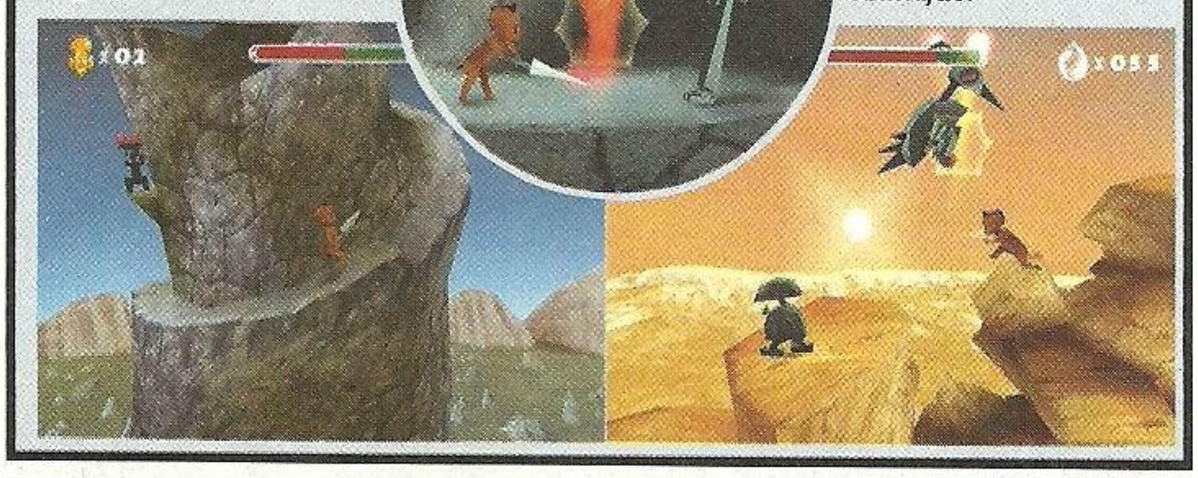
	NOWE	UŻYW.
PS2	TEL	
JOYPAD	159,-	TEL
KARTA PAMIECI ORG.	175,-	129,-
PILOT DVD	99,-	
PILOT DVD SONY	TEL	TEL
4x4 EVOLUTION	219,-	169,-
ALONE IN THE DARK 4	229,-	189,-
ARMORED CORE 2	199,-	169,-
ATV OFF ROAD	199,-	149,-
BLOODY ROAR 3	229,-	189,-
BMX	229,-	179,-
BOUNCER	199,-	159,-
BUST A MOVE	229,-	119,-
CITY CRISIS	199,-	169,-
CODE VERONICA X	229,-	189,-
CRAZY TAXI	229,-	159,-
DARK CLOUD	239,-	189,-
DEAD OR ALIVE 2	199,-	159,-
DINOSAUR	199,-	99,-
DONALD DUCK	199,-	129,-
DYNASTY WARIORS 2	199,-	149,-
ETERNAL RING	199,-	129,-
EVER GRACE	199,-	149,-
EXTREME WINTER SPORT	199,-	129,-
EXTERMINATION	189,-	159,-
F1 ONE 2001 (SONY)	199,-	159,-
FANTAVISION	199,-	99,-
FIFA 2001	239,-	149,-
FIFA 2002	239,-	189,-
FORMULA 1	199,-	149,-
GT3	189,-	169,-
H3O	199,-	159,-
HEROS OF M&M	199,-	149,-
ISS EVOLUTION	199,-	149,-
ISS EVOLUTION 2	239,-	199,-
INT. LEAGUE SOCCER	229,-	149,-
INT. TRACK & FIELD	199,-	149,-
KART FURY	199,-	149,-
KENGO	199,-	149,-
KESSEN	199,-	159,-
KLONOA 2	229,-	179,-
KNOCKOUT 2001	229,-	159,-
KSIĘGA DŻUNGLI	229,-	129,-
MADDEN 2001	229,-	139,-
MIDNIGHT CLUB	199,-	129,-
MONKEY ISLAND	219,-	179,-
MOTO GP	229,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	229,-	159,-
MX 2002	219,-	169,-
NBA 2001	239,-	149,-
NBA 2 NIGHT	229,-	149,-
NBA HOOPZ	239,-	149,-
NBA STREET	229,-	179,-
NHL 2001	229,-	149,-
ONI	229,-	149,-
ONIMUSHA	225,-	189,-
OPERATION WINBECK	199,-	179,-
ORPHEN	239,-	129,-
PARIS-DAKAR RALLY	199,-	169,-
POOL MASTER	229,-	129,-
QUAKE 3	239,-	189,-
RAYMAN REV.	229,-	149,-
RC REVENGE	229,-	129,-
RED FACTION	215,-	179,-
READY 2 RUMBLE	229,-	149,-
RIDGE RACER 5	109,-	89,-
RING OF RED	199,-	179,-
RUGBY	229,-	169,-
RUMBLE RACING	229,-	179,-
SHADOW OF THE MEM.	239,-	179,-
SILENT SCOPE	229,-	159,-
SKY SURFER	199,-	159,-
SMUGLERS RUN	199,-	149,-
SSX	239,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	229,-	169,-
STREET FIGHTER 3	229,-	159,-
S-TYPE	229,-	129,-
SUMMONER	229,-	189,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
THE GIFT	219,-	159,-
THEME PARK	229,-	139,-
THIS IS FOOTBALL 2002	219,-	179,-
TIMESPLITTERS	229,-	159,-
TOKYO EXTREME RACER	199,-	149,-
TOP GEAR DAREDEVIL	229,-	149,-
TWISTED METAL BLACK	229,-	189,-
UNREAL	229,-	159,-
WILD WILD RACING	239,-	149,-
X-SQUAD	239,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS	239,-	169,-
NOWOŚCI	TEL	TEL

GB Advance i GB Color

nowe i używane informacja telefoniczna

PLAYSTATION KIRIKOU

Czarodziejka Karaba rzuciła zły czar na afrykańską wioskę Kirikou: wszyscy mężczyźni zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Karaba, to zła i podstępna kobieta, która otoczyła siebie sługami gotowymi na każde jej skinienie. Ale Kirikou marzył o wyzwoleniu wioski spod władzy Karaby, odkąd tylko przyszedł na świat. Czy uda mu się odkryć mroczny sekret Karaby? Czy wyzwoli Karabę spod zaklęcia, które czyni ją tak demoniczną? Wszystko zależeć będzie od nas, bowiem Kirikou zagości na ekranach naszych telewizorów już wkrótce. KIRIKOU jest elektroniczną adaptacją popularnego w Stanach filmu o murzynku Kirikou i jego perypetiach ze złą czarodziejką. Gra będzie platformerem trójwymiarowym, w którym przemierzać będziemy kolejne krainy na drodze do zamku Karaby. Miniemy krainę wodospadów, jaskiń, bagien i jesiennych lasów i wysokich gór. Główną bronią naszego bohatera będzie nóż i umiejętności zdobywane za odpowiednią liczbę zebranych punktów. Może to być ważny tytuł. Czuwajcie!



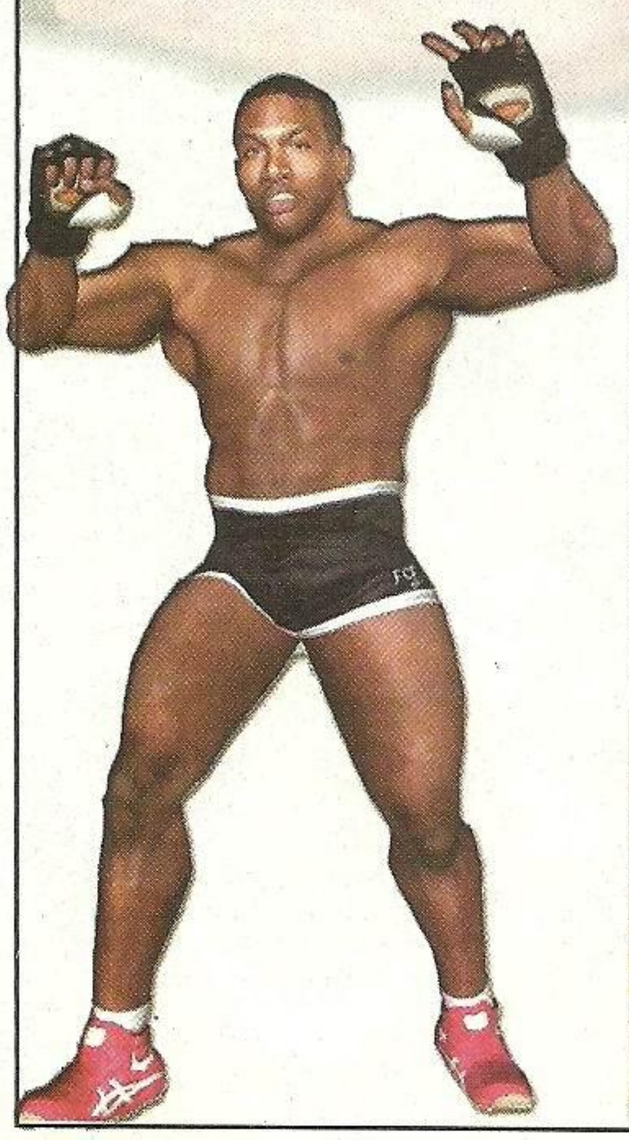
PLAYSTATION DELTA FORCE

Jednostka Delta Force powstała w Wielkiej Brytanii w 1979 roku, jako następca SAS (British Special Air Service). Jej członkowie rekrutują się jako ochotnicy z jednej z trzech jednostek: 82 Airoborne, Zielonych Beretów albo Rangersów. Trafiają tam tylko najlepsi. Jednostka najlepiej spisuje się w działaniach paramilitarnych, antyterrorystycznych - eliminacja przestępców, uwalnianie zakładników. Novalogic publikując na PSOne grę DELTA FORCE liczy, że dobra sława jednostki pomoże sprzedać tytuł. O czym będzie DF? Będą to misje z „życia codziennego" jednostki - uwalnianie zakładników, eliminacja mafiozów. Autorzy zapowiadają, że sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników będzie bardzo rozbudowana. Rozgrywka toczyć się będzie z perspektywy pierwszej osoby. Screeny pokazują bardzo eleganckie wnętrza. Pozostaje zastanowić się jakim kosztem, staruszka PSO pociągnie takie rozbudowane scenografie. Tego dowiemy się dopiero po premierze. Na razie kroi się hit.

ZABAWY W MACANEGO CZYLI KRWAWE SPORTY NA PS2

UFC: THROWDOWN, WWF SMACKDOWN!: JUST BRING ITBR, LEGENDS OF WRESTLING

Wszelkiego rodzaju zapasy są bardzo niewdzięcznym zadaniem dla twórców gier. Było ich już sporo, łatwo wpaść w rutynę i wtórniactwo. Co gorsza zawodnicy są obłymi, skomplikowanymi bryłami, które bardzo trudno utrzymać w kupie i blisko realizmu. To fakt - czekamy już na grę na PS2, w której postacie będą się składać z zawrotnej liczby ośmiu milionów polygonów, ale owa gra jest symulacją teleturnieju. Niewiele postacie będą w niej robić. A tu? Kotłują się, chwytają, kulają - przenikanie brył jest niedopuszczalne. Naprawdę skompikowana rzecz.
Zwłaszcza w symulacjach UFC, gdzie większość walk kończy się w parterze i doprawdy trzeba wysiłku do prawidłowego skodowania agresji i kontuzji.
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN ma sprawić, że znów uwierzymy w walki w klatkach.



Crave zjada własne zęby, żeby udowodnić nam, że wszystkie kolejne gry, jakie powstaną na temat UFC, będą czerpać garściami z ich tytułu (sami to zresztą powiedzieli). Co więc nam oferują? Najlepiej jak dotąd pokazane postacie (i to się nie zgadza, bo naoczni świadkowie twierdzą, że wciąż wyglądają jak swoje karykatury), mnóstwo trybów gry - zawody, kariera, itp. Dodatkowo wiele rodzajów meczy - na poddanie się, na nokaut, na przytrzymanie, na zduszenie, na punkty. Kim zagramy? Do wyboru śmietaneczka UFC! Bas Rutten, Chuck Liddell, Eugene Jackson, Evan Tanner, Frank Shamrock, Gary Goodridge, Guy Mezger, Jeremy Horn, Kevin Randleman, Marco Ruas, Mark Coleman, Maurice Smith, Michael Burnett, Pat Miletich, Pedro Rizzo, Pete Williams, Tito Ortiz, Tsuyoshi Kosaka, Jens Pulver, Dan Severn, Mark Kerr, Caol Uno, Josh Barnett, Carlos Newton, Elvis Sinosic, John Lewis, BJ Penn. I pamiętajcie - nie ważne kto wygra, i tak wygra brazylijskie jujitsu.
A co powiecie na taką listę? Hulk Hogan, Jimmy „Superfly" Snuka, Jerry „King" Lawler, Bret „Hitman" Heart, Ted Debiase, George „Animal" Steele, Terry Funk ,

Ricky „ Dragon" Steamboat, Iron Sheik, Kamala, Tito Santana, Nikolai Volkoff, „Mr. U.S.A." Tony Atlas, Koko B. Ware, Harley Race, Dynamite Kid, „Hot Stuff" Eddie Gilbert, Rick Martel, Ivan Putski, „Cowboy" Bob Orton, The Sheik, Kevin Von Erich, Kerry Von Erich, Hawk (Road Warrior), Animal (Road Warrior), The One Man Gang, Don „Rock" Muraco, Rob Van Dam. Wiemy, nie chce się wierzyć. Wszyscy najlepsi. **LEGENDS OF WRESTLING** - zapamiętajcie ten tytuł. To Acclaim powraca na ring. Ta gra ma faktycznie być nowatorska. Oprócz eleganckiej oprawy graficznej, ma być patent ala PARAPPA... Żeby wykonać jakąś technikę, trzeba wcisnąć przycisk w odpowiednim momencie. Za chwilę będzie już za późno. Jak w prawdziwej walce. Zobaczymy jednak, czy gra będzie się znacząco różnić od poprzednich wrestlingów Acclaimu.
Ostatnią produkcją o jakiej warto powiedzieć jest WWF SMACKDOWN!: JUST BRING IT, także na PS2, lecz tym razem przygotowwana przez THQ, o którym szerzej pisaliśmy miesiąc temu.. SMACK zasłynie wielkimi liczbami. Około pięćdziesięciu zawodników do wyboru i siedemdziesiąt trybów gry naprawdę robią wrażenie. Na ile jednak można zaufać THQ - okaże się wkrótce. Na dziś powiedzieć można tyle, że choć grafika i animacja są poprawne, to będzie to typowy wrestling rozrywkowy.
Nic to - czekamy i zacieramy ręce!

KOBRA KOBRA KOBRA

SKLEP-WYPOŻYCZALNIA-SERWIS

Wybierz konsolę dla siebie !!!
Konsolę dostarczymy GRATIS w ciągu 48 godzin

PlayStation PS One od **449** zł

PlayStation (używane) od **299** zł

PlayStation 2 od ☎

Dreamcast od **499** zł

Twoją starą konsolę przyjmiemy w rozliczeniu

SERWIS PlayStation
w pełnym zakresie

Naprawimy każdą konsolę PlayStation lub wymienimy na nową za dopłatą

KOBRA 84-232 Rumia ul. Pomorska 11
☎ (058)679-51-01; 0501-537-881 ☎

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 35 ZŁ

SONYPLAYSTATION2
GRY UŻYWANE JUŻ OD 150 ZŁ

NINTENDO 64
GRY UŻYWANE JUŻ OD 40 ZŁ

DREAMCAST
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

GAME BOY COLOR
GRY UŻYWANE JUŻ OD 60 ZŁ

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - PIĄTEK 11 - 17

GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.

ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Hobbyt

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA GIER NA KONSOLE :

PLAYSTATION 2
DREAMCAST
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
(SNES – tylko gry używane)

ZAPRASZAMY

tel. (095) 758 69 49
godz. 11.00 – 16.00

www.hobbyt.home.pl

69–100 Słubice
ul.Żwirki i Wigury 4/5

UL. SYRKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

SPRZEDAŻ HURTOWA
I DETALICZNA

SERWIS

NAJWIĘKSZY WYBÓR
GIER I AKSESORII
REGENERACJA
I WYMIANA
PŁYT CD

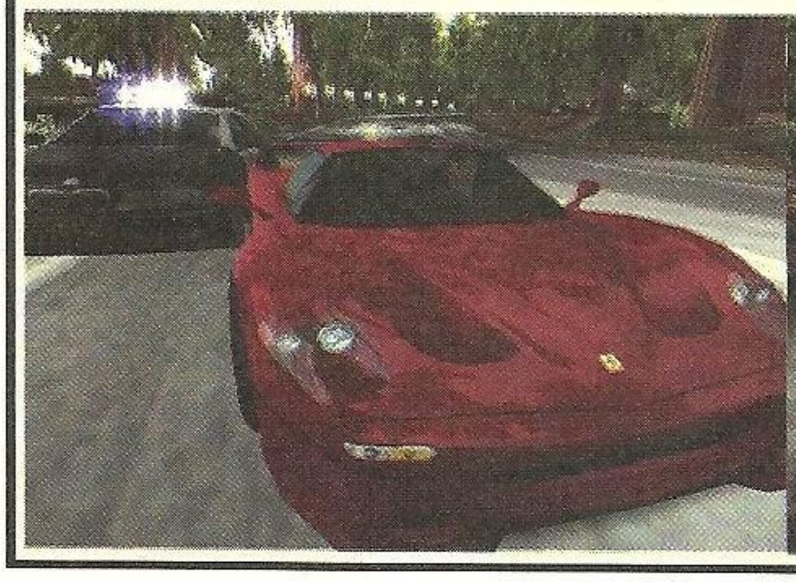
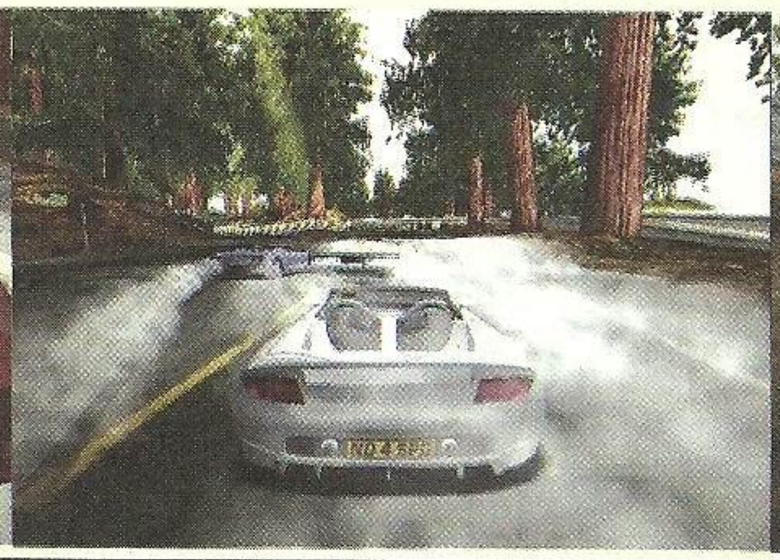
RATY

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

PLAYSTATION 2 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Nowy NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT wygląda niesamowicie. Fakt - seria ma wyrobioną markę i choć w historii zdarzały się jej wzloty i upadki, najnowszą zapowiedź ze stajni Electronic Arts trzeba uznać za interesującą. Dwadzieścia najbardziej pożądanych przez ludzi na całym świecie furek, a wśród nich: Ferrari, Lamborgini i Porsche. Wszystkie z animowanymi postaciami kierowców w środku oraz najbardziej naturalną grą świateł i cieni w historii (tak przynajmniej twierdzą autorzy). Nie muszę chyba dodawać, że prędkość sięgnie dwustu mil na godzinę. Do tego wszystkiego dwanaście długich tras, na których będzie można nie tylko zdobyć kolejne stadia wtajemniczenia w wyznaczone przez grę kryteria, ale także ulepszać samochód, dokupując części, na które zarobimy zwycięstwami, a także poharcować z kumplem w trybie multiplayer.
Autorzy obiecują, że trasy będą bardzo ciekawe. Trafią się skróty przez krzewy, wyścigi po piaszczystych plażach, czy pod wodospadami. Naturalnie będą także akcje w miastach.. Wizualnie gra ma zaskoczyć najtwardszych. Co z GT3? No właśnie - nie emocjonujmy się zawczasu. Spokojnie. Zaskakujące mają być także efekty pogodowe: refleksy słoneczne, wzbijane z drogi liście, czy deszcz. Jedną z ciekawszych innowacji ma być rozbudowana sztuczna inteligencja ścigającej Cię policji. Władza będzie teraz z wyrachowaniem szukać najskuteczniejszych metod psucia ci humoru i bardzo szybko uczyć się przeciwdziałania Twoim najczęstszym sztuczkom.
A tych będziesz miał w zanadrzu znacznie więcej niż zwykle, choćby ze względu na to, że i tłok na drodze wyraźnie się zwiększy. Mało tego - policjanci będą mieli różne osobowości, które z czasem gracz bez problemu rozpoznawać będzie już z daleka. Premiera na Playstation2 wiosną 2002 roku. Warto poczekać, oj warto .

PSX TWISTED METAL SMALL BRAWL

Calypso, którego znacie pewnie z serii gier TWISTED METAL, jeszcze nie zdążył dorosnąć. Mówiąc po prostu, akcja TWISTED METAL: SMALL BRAWL rozgrywa się na długo przed historiami z reszty „odcinków" TWISTED METAL. Wszystkie znane Wam postacie, Mr. Grimm, Mr. Slam, Crimson Fury, Thumper, czy Warthog znów się pojawią, jednak jako dzieci. Bo TWISTED METAL: SMALL BRAWL jest tak naprawdę grą dla dzieci. Otóż Calypso znudził się wyzywaniem i biciem dzieciaków z sąsiedztwa. Ileż można? Wpadł na pomysł zabawy, w której można by się porozbijać samochodami. Ale ponieważ dzieciarnia jest jeszcze za młoda na własne pojazdy i uprawnienia kierowców, pojedynki odbędą się z pomocą wesołych pojazdów. A bronie? Fajerwerki, ciastka z kremem - znane klimaty. Poziomy też jak najbardziej zabawowe: pokój dziecinny, boisko, plaża. Łącznie jedenaście poziomów. Dla miłośników serii - konieczność. Jeśli chodzi o resztę - zapowiada się ciekawa gra dla dzieci.

PS2 WAVE RALLY

WAVE RALLY ma być grą, która pokaże lwi pazur Playstation2 jeśli chodzi o symulowanie fizyki wody. Będzie to oczywiście wyścig skuterków wodnych i jednocześnie tytuł pijący jednoznacznie do WAVE RACE na Nintendo Gamecube. I trzeba z pełną odpowiedzialnością powiedzieć, że ma spore szanse w rywalizacji. Po pierwsze - ma doskonały kod. Pluski i fale wyglądają bardzo naturalnie, a co więcej - ich wielkość można regulować w opcjach gry! Nie tylko to jednak ma stanowić o potędze WAVE RALLY. Najbardziej imponującą jego cechą ma być system trików. Podobno jest ich tak przeogromna liczba, że nauka wszystkich trików i i dostępnych kombinacji zajmuje całe tygodnie. Autorzy postawili jednoznacznie na własne kombinacje tricków i przejść. Ze skuterem można zrobić dosłownie wszystko - zanurzyć się pod wodę, przekoziołkować, skoczyć, ustawić pionowo w wodzie niczym spławik i stanąć na rękach na dziobie. Nie przejmujcie się więc, że nie macie NGC - WAVE RALLY nadchodzi.

Newsflash

To, że Shinji Mikami - twórca serii RE - zakochał się w GameCube to fakt. Wiemy, że powstaną przeróbki wszystkich części gry na konsole Nintendo. Najnowsze doniesienia mówią, że Mikami pracuje nad całkowicie nową grą na Cube, a konwersje RE zleca swoim asystentom.

Zła wiadomość dla fanów GameCube czekających na konsolę w wersji z odtwarzaczem DVD - hybryda firmowana przez Panasonic nie opuści granic Japonii.

Capcom nie przestaje zaskakiwać. W Arcadii gościmy automat GUN SURVIVOR 2 tej firmy, w zapowiedziach znajduje się już GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS. Czy gra pojawi się na którejś konsoli... Owszem. Ukaże się na PlayStation 2 i będzie wykorzystywać pistolet Namco G-Con 2.

Tak, tak, tak! Ścieżka dźwiękowa z METAL GEAR SOLID 2 ukaże się na płytach CD!

Kultowa japońska firma SNK przestała istnieć. Jak widać, recesja dotyka nie tylko nas...

Premiera GameCube w Europie coraz bardziej się oddala; mówi się nawet, że nie odbędzie się wcześniej, niż we wrześniu 2002! Pamiętajcie jednak, że nie jest to potwierdzona informacja - Nintendo jak na razie nie chce zająć stanowiska, choć nie

spodziewamy się cudów - GameBoy Advance sprzedaje się jak wściekły, więc nie spieszy im się...

Sega zapowiedziała, że ostatnia konsola DC, jaka zjedzie z magazynów firmy do sklepów będzie zawierać „coś specjalnego". Co to będzie? Dożywotni abonament na gry? Milion dolarów? Nie wiemy! Jeśli jednak ktoś z Was będzie tym szczęśliwcem, nie omieszkajcie podzielić się tym z nami!

Sagi pod nazwą GETAWAY na PS2 ciąg dalszy. Gra została (jak zwykle) przesunięta. Tym razem nowy termin wydania został ustalony na jesień 2002 roku. Haha.

Konami szykuje kolejną grę o tenisie ziemnym, tym razem na licencji WTA - Woman Tennis Association. Ta pozycja ma ukazać się poza granicami Japonii.

W chwili, gdy piszemy te słowa, gry na GameCube i Xboxa leżą już w USA na półkach sklepów. Najlepiej sprzedające się tytuły na GCN to kolejno LUIGI'S MANSION, ROGUE LEADER i WAVE RACE BLUE STORM. Na Xboxa zaś przoduje HALO, a zaraz po nim DEAD OR ALIVE 3. Na trzecim miejscu jest MUNCH'S ODDYSEE. Ciekawe jak to będzie u nas?

SKUP, SPRZEDAŻ , WYMIANA UŻYWANYCH KONSOL I GIER - RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

SKLEP NIKO

pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

26-600 Radom, ul. Niedziałkowskiego 19/21
tel. (48) 363 83 03, tel./fax 363 89 95
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.niko-radom.prv.pl

Dark Cloud	230 zł..
Ring of Red	239 zł.
Formula One	199 zł.
nowości i inne	tel.

PRZYJMYJEMY ZAMÓWIENIA (Preorder)

Link kabel	49 zł.
Pilot org.	159 zł.
Pilot	69 zł.
Multi tap	od 120 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Podstawka	od 39 zł.

najlepsza kierownica do PS2!

Karta pamięci org.	179 zł.
Karta pamięci 16 MB	189 zł.
Karta pamięci MadCATZ	149 zł.
Klawiatura	149 zł.
Dual Shock org.	145 zł.
Dual Shock	99 zł.
Kabel optyczny	49 zł.

Dual Shock	139 zł.
Karta pamięci	od 39 zł.
Kierownica	299 zł.
Multi Tap	od 80 zł.
Link kabel	39 zł.
Kabel RGB	39 zł.
Action Replay	79 zł.
inne akcesoria	tel.
Gry	od 50 zł.

Pistolet z wibracją	139 zł.
Dream Connection	139 zł.
Joypad	120 zł.
Kabel RGB	49 zł.
Karta pamięci	69 zł.
Karta pamięci VMS	120 zł.
Klawiatura	149 zł.
Myszka	139 zł.
VGA BOX	110 zł.
Vibration Pack	od 79 zł.

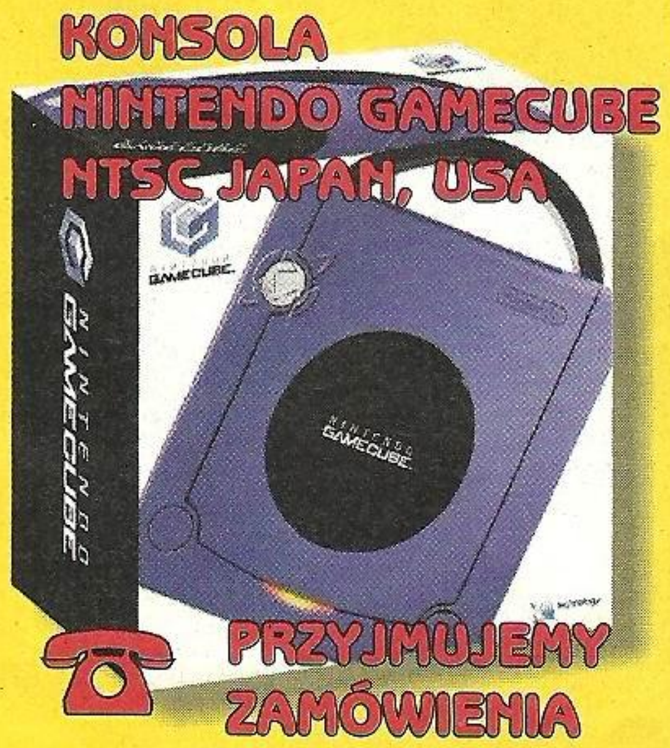
Już w sprzedaży BLEEM do gier: TEKKEN, METAL GEAR SOLID!

Gry od 69 zł.

PROMOCJA!
GAME BOY ADVANCE

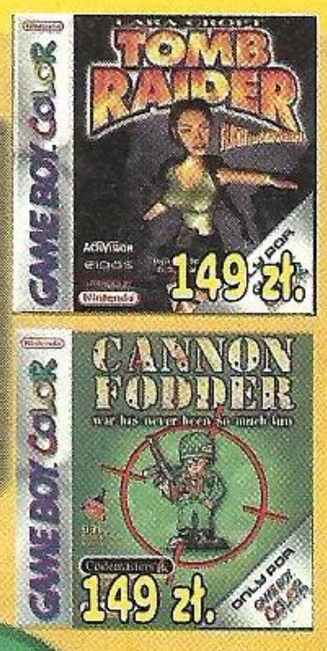
Duży wybór akcesoriów!

KONSOLA NINTENDO GAMECUBE NTSC JAPAN, USA



PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA

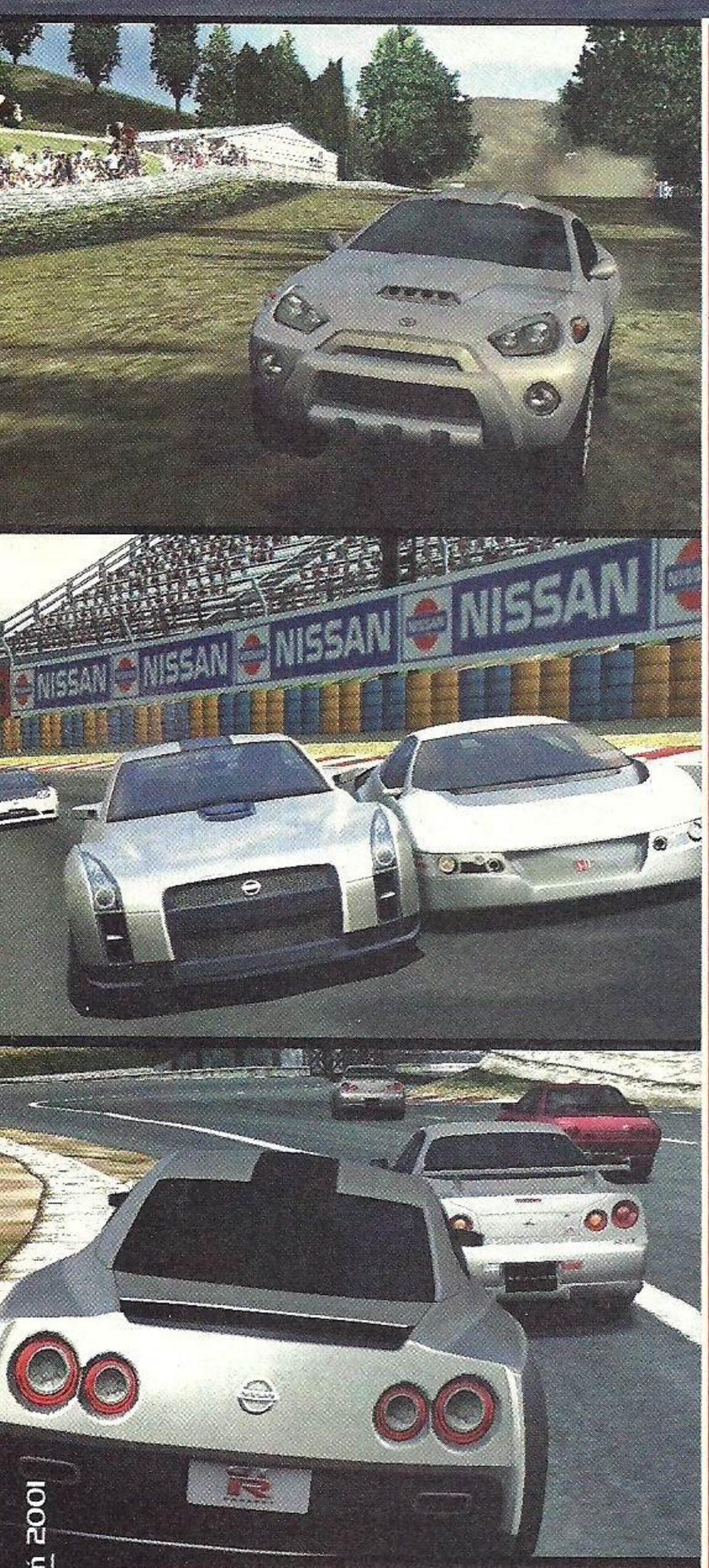
KONSOLA GAMEBOY



Na zamówienie KONSOLE, GRY i AKCESORIA w wersji NTSC (USA, Japan)!

NIKO

szczegółowa oferta na:
http://www.niko-radom.prv.pl
ODNOWIONA STRONA!!!



PLAYSTATION 2

GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

Nie podniecajcie się zbytnio. Tylko trochę. Nie jest to oficjalny następca GT3 A-SPEC. Na GT4 przyjdzie jeszcze naprawdę długo poczekać.

GT Concept można nazwać dodatkiem do GT3 (znają to wszyscy PeCetowi gracze), ale oczywiście jest samodzielną, choć niewielką grą zajmującą się samochodami znanymi w światku motoryzacji jako Concept. Co to jest ten Concept? Pewnie słyszeliście o nich, a raczej widzieliście takie samochody na relacjach z wielkich targów samochodowych. Producenci aut pokazują tam pojazdy mocno kontrowersyjne lub szokujące swym wyglądem i nowoczesnymi technologiami. Są one dziełem projektantów, którym zostawiono wolną rękę - mogli do woli popuścić wodze wyobraźni. Oczywiście takie pojazdy nie wchodzą zazwyczaj do seryjnej produkcji. Mają tylko zasygnalizować kierunek, w jakim zmierza dana firma przy projektowaniu samochodów, lub też są swoistym poligonem testowym dla nowych pomysłów i rozwiązań. Niektóre z tak testowanych pomysłów wchodzą potem do seryjnej produkcji. Zdarza się nawet (choć bardzo rzadko), że Concept Car jest tak ciepło przyjęty przez publiczność i znawców motoryzacji, że firma decyduje się (po lekkich modyfikacjach) wprowadzić go do seryjnej produkcji. Tak właśnie było ze słynnym już PT Cruiser firmy Chrysler.

Tymczasem panowie z Polyphony Digital jesienią pojawili się na targach samochodowych w Tokio, by zaprezentować swoje najnowsze dzieło kompletnie zaskoczonym dziennikarzom. Wybrali chyba najlepsze możliwe miejsce. Dlaczego? Bo właśnie tam można było obejrzeć na żywo prawie wszystkie pojazdy występujące w GT Concept . Zapewne niejednemu z oglądających przeszła przez głowę myśl: ,,chciałbym się czymś takim przejechać''. W życiu nie jest to jednak możliwe, ale w grze - jak najbardziej!

Zabawa z takimi furami nie jest jakąś super nowością dla fanów serii GT. Wózkami Concept mogliśmy przecież jeździć w każdej z części serii. Absolutną nowością jest jednak to, że pojawia się gra-dodatek, która w miarę szybko aktualizuje zmieniający się świat motoryzacji. Podobno będą następne dodatki - ciekawe czy ukażą się po kolejnych targach, czy też będą zajmować się konkretnymi wózkami jak na przykład WRC, GT... Możliwe, możliwe. Na pewno umili to oczekiwanie na GT4.

Dostepnych samochodów w GT Concept jest 20. Są tam fantastyczne wózki, jak na przykład Honda Dulanote, która ma dwa (!) silniki - jeden napędza koła tylne (spalinowy), a drugi przednie (elektryczny), dzięki czemu ten 400 konny potwór pomyka jak marzenie. Będzie także kilka tras w Tokio, choć do końca nie wiadomo, czy będą jakieś nowe. Stawiamy, że tak. Jednak największą zaletą gry będzie relatywnie niska cena. GT

Concept ma bowiem kosztować mniej więcej połowę tego, co ,,pełne GT3''. Niestety - ta cena jest niska tylko dla graczy na zachodzie i w Japonii, u nas to i tak trochę za drogo. Choć zapewne hardkorowi fani cudów motoryzacji i tak się skuszą. Ale tylko wtedy, jeśli gra ukaże się także i u nas. Biorąc jednak pod uwagę popularność GT - większą w Europie niż w Japonii czy USA - jest to całkiem prawdopodobne. Oczywiście w GT Concept nie ma mowy o trybie Gran Turismo, własnym garażu czy tuningu. Wszystko będzie odbywać się tak, jak w trybie Arcade znanym z GT3. Podobno będzie też kilka małych zmian w grafice i kosmetyczne poprawki otoczenia tras. Niczego więcej nie wiemy, ale już niedługo się przekonamy - premiera GT Concept w Japonii jest przewidziana na pierwszy dzień 2002 roku.

Polyphony wystąpiło z ciekawą inicjatywą i mam nadzieję, że się przyjmie, bo fajnie byłoby co kilka miesięcy poszaleć sobie nowymi super brykami na fajowych trasach. Pożyjemy - zobaczymy. **[Marcellus]**

Lista wózków, które jak na razie zostały zapowiedziane. Wszystko wskazuje na to, że nie jest jeszcze kompletna.

Daihatsu Copen, Honda Civic Type-R, Honda Integra Type-R, Honda NSX-R, Honda Dualnote, Mazda RX-7 Type R, Bathurst R, Mazda RX-8, Mazda Atenza 5HB, Nissan R34 SKYLINE GT-R M-spec, Nissan GT-R Concept, Nissan Fairlady Z, Nissan Skyline 300GT, Nissan Primera 20V, Subaru Impreza WRX STi Prodrive Style, Toyota Altezza Gita AS200, Toyota Soarer 430 SCV, Toyota WiLL VS, Toyota pod, Toyota RSC

LOGICOOL - KOLEJNE CUDO LOGITECHA

Najpierw była pierwsza kierownica specjalnie do GT3, potem wyszedł kolejny, poprawiony model (sprawdźcie dział cool stuph). Teraz zaś pojawiło się to...

Niezłe co? Kompletne stanowisko do gier wyścigowych (a w szczególności do GT). Super profilowany fotel (od producenta sportowych foteli, firmy Sparco) i solidna, efektowna konstrukcja. Ciekawe, czy poduszka powietrzna będzie dostępna gratis czy za dopłatą? Jedyne, co przeraża, to cena tego stanowiska. Może ona przekroczyć nawet 3000 złotych! No i gdzie to postawić, w moim pokoju się nie zmieści...

PLAYSTATION 2 STAR TREK: VOYAGER

Bez Kirka to już nie to samo...

Niewiele sprzedano licencji na gry w realiach STAR TREK. Żadna z tych gier nie zapadła Wam pewnie na dłużej w pamięć. Trudno się dziwić - większość z nich nie wniosła niczego nowego do świata konsolowej rozrywki. Nie mniej na STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE warto zwrócić uwagę z wielu przyczyn. Po pierwsze jest to strzelanka z perspektywy pierwszej osoby. To nowość, bo przecież świat Star Trek nie kojarzy się z walką tak ewidentnie jak na przykład świat Predatora, czy Aliena. Do ukończenia będziemy mieli około cterdziestu misji, które zaplanowano w sposób tyleż ciekawy, co różnorodny. Będą więc misje strategiczne, w których raczej skupimy się na kombinowaniu jak zdobyć przyczółek z rąk przeciwników, niż na bezlitosnym ich wycinaniu. Ale będą i misje, w których poszalejemy sobie beztrosko z gnatami. Będą wreszcie zadania, w których strach będzie strzelać, gdyż wszystko skupi się wokół idei skradankowych. Do tego wszystkiego dołóżcie sobie przepiękne wnętrza, jakimi uraczyli nas autorzy (vide screeny), pełen zestaw zabawnych broni (od zwykłych karabinów, przez broń białą, po udziwnione gnaty obcych) i dźwięki. Warto zauważyć, że niektóre głosy podkładali aktorzy występujący w filmie, a scenariusz miał grubo ponad czterysta stron maszynopisu. Screeny prezentują się ciekawie - kosmiczne bazy obcych, powykręcane, tak niefunkcjonalne (dla nas), jak to tylko możliwe. Czekamy z niecierpliwością!

PLAYSTATION 2 MAXIMO

Od dziś, kiedy chcecie powiedzieć fabryka snów, mówcie Capcom. Dajcie Capcomowi byle jaki pomysł, a zrobi z niego hit. Tak jest z MAXIMO:GHOSTS TO GLORY - grą o skaczącym i machającym mieczykiem kolesiu, która już od pierwszej chwili budzi zachwyt. Będzie to zręcznościówka stylizowana na realia rzymskie. Maximo wyrusza na pomoc swojej ukochanej imieniem Sophia, walcząc z mitycznymi potworami i bywając... tu i ówdzie. Jeszcze nie zdradzimy. Zdradzimy za to, że by nie zginąć na zawsze, trzeba zbierać obole, którymi przekupujemy Charona, by nas nie zabierał do Hadesu. Że Maximo ma ponad czterdzieści umiejętności specjalnych, które spalają kineskop już w pierwszych klatkach swojej animacji. Filmy i obrazki zniewalają! Zresztą projekty graficzne wykonał Susumu Matsushita - jeden z najlepszych grafików w Japonii! Rozwój postaci, barwne przygody. Capcom miesza ostatnio tak fachowo, że trudno tej firmy nie pokochać.

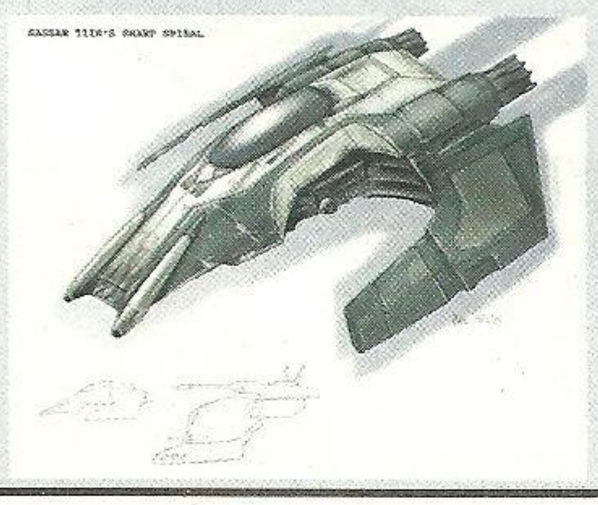
PS2 i XBOX BUFFY

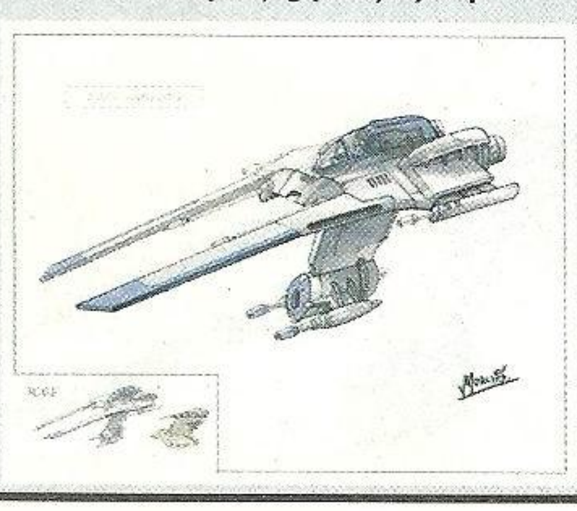
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER zapowiadana jest w następujący sposób: „Będzie to gra, w której znajdziecie ludzkie dramaty, przyjaźnie, akcję, zagadki logiczne i próby zręcznościowe". Gdyby to powiedział Hideo Kojiima, pewnie byśmy uwierzyli. Wiemy jednak, jak wielki przemysł stoi za superprodukcją pod tytułem. BUFFY THE VAMPIRE SLAYER i domyślamy się konsekwencji. Buffy była cheerleaderką, kiedy odnalazł ją wysłannik pewnej organizacji i wyznaczył na łowczynię wampirów. Od tej pory Buffy spotkała wiele istot nocy, z którymi walczyła i wiele, które potem pokochała (vide znany z naszej telewizji Anioł Ciemności). Ale pojawi się też Cordelia, Gilez, Willow, Oz czy Xander. Plejada gwiazd, z którymi Buffy przeżywać ma podobno jakieś swoje troski. Cóż - ciężko w to wszystko uwierzyć. Można za to uwierzyć, że gra będzie choć trochę wciągająca. Graficznie na pewno trafi do liczącej się czołówki - a to już wielki sukces, gdyż do tej pory w grach elektronicznych Buffy nie miała szczęścia.

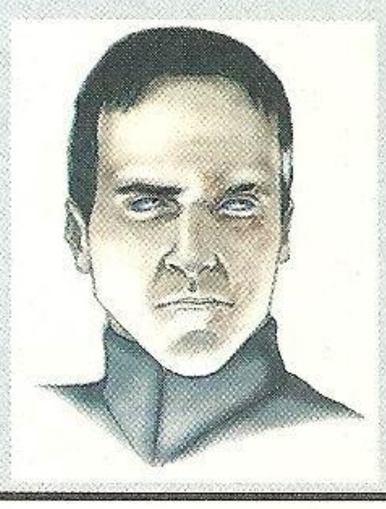
PLAYSTATION 2 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Oto Starfighter Drugi

JEDI STARFIGHTER, to propozycja ze świata Gwiezdnych Wojen, która ma już bezpośrednio dotyczyć drugiego epizodu, czyli Ataku Klonów. Będą nowe statki kosmiczne i nowe tryby walki, bo trzeba pamiętać, że w tych grach chodzi przede wszystkim o kosmiczne pojedynki. Ale, ale - łącznie będzie piętnaście misji, w tym także atak klonów, który - podobno - żywcem przeniesiony będzie z filmu. Całe środowisko gry będzie ponoć wiernym odzwierciedleniem realiów Wojen Klonów. Liczba rodzajów statków wroga sięgnąć ma czterdziestu. Mówiąc najoględniej... Ja cię! Scenariusz oprze się o przygody postaci Mistrza Jedi Adi Gallii i kosmicznego pirata Nyma. Staną oni do walki z terrorystą Kapitanem Kavikiem Tothem i jego brygadą Sabaoth Squadron. Skoro pojawią się dwie postacie, otworzy się możliwość zabawy w trybie kooperacyjnym - czyli można zaprosić do siebie koleżankę i poderwać ją na kilka mrożących krew w żyłach misji. Dodatkowo opcja kooperacyjna będzie otwierała przed nami możliwość zagrania innymi postaciami niż dotąd, a także poprowadzenia do natarcia innych pojazdów. Pretekstów do namawiania koleżanek multum. To prawda - autorzy zapowiadają olśniewające efekty graficzne. Tak - ma być nieprawdopodobnie ładnie i barwnie. Owszem - postacie głębokie, a scenariusz wciągający. Rzeczywiście - liczba misji i dostępnych trybów ma dawać rozrywkę na długie godziny. Faktycznie - na Playstation2 będzie to chyba najciekawsza strzelanka kosmiczna. Ale... Na to wszystko jest jedna odpowiedź: ROGUE LEADER. Świat Gwiezdnych Wojen nie będzie już taki sam, odkąd pojawiła się Nintendo Gamecube. I tyle.



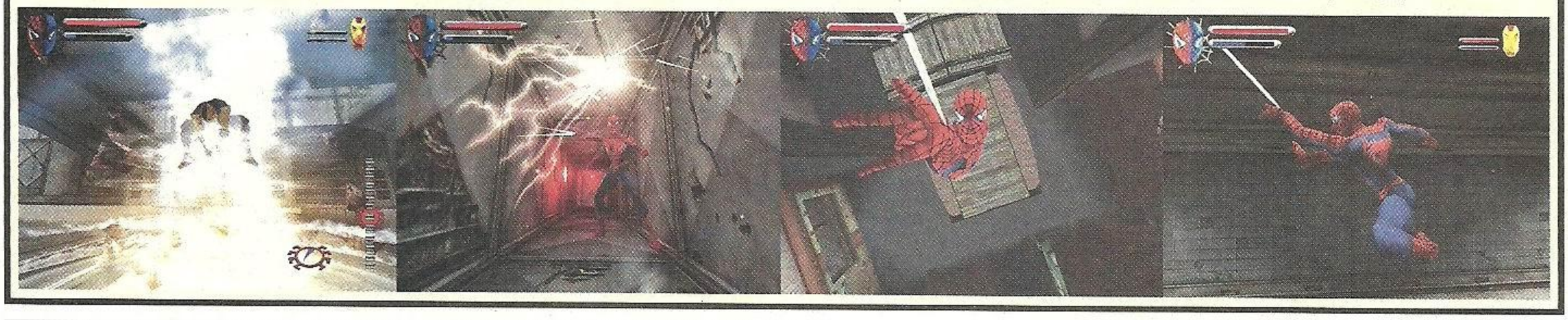




PLAYSTATION 2 SPIDER-MAN THE MOVIE

Jeszcze raz Spidey...

SPIDER-MAN: THE MOVIE ma szansę rozpocząć nową erę superbohaterów. Pretekstem do wypuszczenia gry jest oczywiście nowo powstający film o przygodach człowieka - pająka. Co więcej - ostatnia produkcja spod znaku czerwono-niebieskiego kostiumu, SPIDER-MAN: ENTER ELECTRO nie wniosła wiele świeżości do tematu. Teraz jest na to szansa. W grze wystąpią tacy „kumple" pajączka, jak Shocker, Skorpion, czy Green Goblin. Ten ostatni będzie chyba zresztą głównym czarnym charakteremw filmowej wersji przygód arachnida. Ciekawa zeń postać - zwłaszcza jeśli chodzi o sposoby przemieszczania się. Gobliny słynęły z małych odrzutowych platform w kształcie nietoperzy, na których latały w komiksach Marvela. Jeśli tu Goblin wsiądzie na nietoperza, akcja będzie wręcz filmowa! Obrazki pokazują, że świat gry zostanie bardzo rozbudowany, a postać pająka zyska wreszcie nowe umiejętności. Będzie można na przykład na pajęczą modłę zwiesić się z sufitu na sieci głową w dół na dowolną wysokość. Można dzięki temu przyjżeć się zakamarkom pomieszczenia, zaskoczyć wrogów, przekradać się bez tupania i skakania, czy nawet buchnąć coś z podłogi i podciągnąć się do góry. Będzie można także skoczyć na ramiona uciekającym przeciwnikom - wreszcie jakiś bezpośredni kontakt z wrogiem, oprócz wlepiania im piąch. Dotychczas Spider łapał ich z daleka na sieć, jakby się ich bał. Akcje wykonywane przez Pająka i jego przeciwników, zyskają wreszcie na dynamice i spektakularności. Najwyższy czas, by pokazać możliwości nowych konsol ioddać klimat komiksów z universum Marvela. Bo przecież w komiksach o Spider-Manie aż roi się od eksplozji, strzałów, monumentalnych fajerwerków i wartkiej akcji. Brakowało tego nieco w poprzednich grach na PSX i PSOne. Gdyby udało się nadrobić ten drobny element, gracze byliby bardzo zadowoleni. I chyba będą.



DC PROPELLER ARENA

Rynek DC umiera powoli i bez najcichszego jęku. Gier coraz mniej, coraz trudniej wyszukiwać zapowiedzi. A konsola miała potencjał. Trudno. Zapowiedź PROPELLER ARENA, tylko utwierdziła mnie w przekonaniu o dużych możliwościach Dreamcasta. Gra będzie symulatorem samolotów z Drugiej Wojny Światowej - dodam, że to mój ulubiony typ symulatorów. Wsiądziemy sobie za stery jednego z ośmiu dostępnych modeli samolotów, m.in. Spitfire, Mustang, Messerschmitt i hajda w górę. Każdy z samolotów będzie miał swoje dane techniczne przełożone na język gier. Będzie więc moc, zwrotność, wytrzymałość, itp. Zapowiadają się także przepiękne trasy wśród drzew, wśród kanionów o zachodzie słońca... Szkoda tylko, że pierwsze reakcje nie są najciekawsze, a to za sprawą trzydziestu klatek na sekundę, jakimi próbuje oczarować nas animacja. Może produkt finalny jakoś mile nas zaskoczy. Oby, w końcu „kilka" osób na świecie ma jeszcze Dreamcasty. Gra nie ukaże się w USA ze względu na zamach terrorystyzny na WTC.

XBOX COMMANCHE

Być może pamiętacie czasy szturmu COMMANCHE'a na PeCety? Tak naprawdę to pierwszy symulator, który odszedł swego czasu gdzieś w nieznane od wektorowej grafiki i prostych brył budynków czy przeciwników. To były czasy. Kolejny COMMANCHE, którego zobaczymy na PC i XBOXa, to wielki powrót prekursora. Filmy i relacje testerów są po prostu jakieś fantastyczne. Przestrzenie są przeogromne - można lecieć przed siebie i lecieć, zapominając o celu misji. Do tego najwyższa jakość szczegółów. Na przykład Jeepy mają dwóch pasażerów - kierowcę i obsługę karabinu. Można zabić każdego oddzielnie, albo roztrzaskać samochód. Zatapiane statki realnie toną - każdy na swój sposób! Te większe ustawiają się pionowo, niczym Titanic. Wszędzie śmigają kule i kręcą się żołnierze. Misje dewastacyjne, eskortujące, szpiegowskie - wszystko, czego sobie tylko zażyczycie. Symulator na najwyższym poziomie. Xbox ma się czym szczycić - COMMANCHE, czyli „Powrót Króla"!

GAMECUBE . XBOX GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

Rhama Croft

Toby Gard i Paul Douglas znów w akcji. Kto to? A wiecie kto to Lara Croft? Ci dwaj panowie, to jej ojcowie. Teraz mają syna, który z lekka wdał się w starszą siostrę. Jego imię brzmi Rhama. Rhama jest kapitanem, bukanierem, kupcem i odkrywcą-podróżnikiem. Pływa po morzach i oceanach w poszukiwaniu skarbów, starych wraków i zapomnianych świątyń, o których mówi się w tawernach półgłosem. Czujecie klimat tej produkcji? Awanturniczo - tombraiderowy. Tak też należy ją odbierać. Postacie kontrolować będziemy z perspektywy trzeciej osoby i śmigać po świecie skacząc, pływając, wisząc, podciągając się, walcząc ze szkieletami, pradawnymi bóstwami, itp, itd. Przygodowe klimaty, które przypominają starą szkołę powieści marynarskich. Mioduś! A autorzy dopowiadają: „chcieliśmy pobić wszystko to, co znacie z TOMB RAIDERA w każdy możliwy sposób!". Ambitasy. Tytuł gry GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY i faktycznie - większość czasu nasz bohater spędzi na wyspach. Jedna z nich będzie zamieszkała przez potwory, inna przez dziwnych pół-ludzi. Wychodzi tym samym na jaw kolejny element gry - autorzy nie trzymają się z daleka od fantastyki, a wręcz przeciwnie. Gra będzie nią przesiąknięta. To na pewno ubarwi zabawę. Nie zapowiedziano jeszcze GALLEONa na PS2. Wyjdzie za to na pewno na XBOXa, Gamecube'a i być może Dreamcasta. Czyżby jakieś problemy z Sony? Tak czy owak, GALLEON na konsolach nowej generacji ma być koncertem efektów graficznych - autorzy wyznali w jednym z wywiadów, że to właśnie grafika najbardziej ich teraz interesuje i odczuwają wielką przyjemność z wykorzystywania nowych konsol. Stara to prawda, że kiedy cieszą się koderzy, to cieszą się i gracze.

PS TWIN TURBO 2
FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

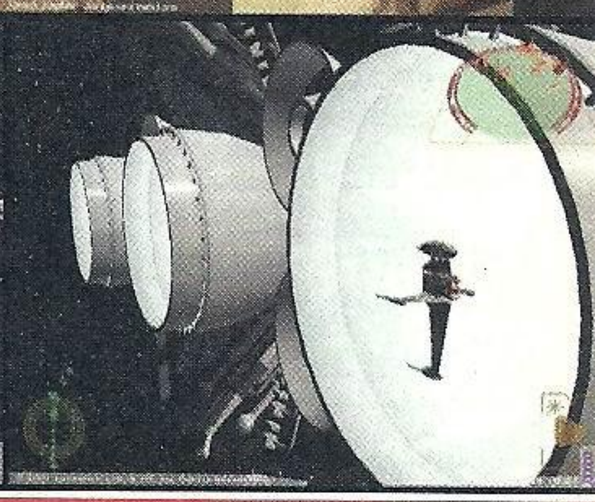
- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

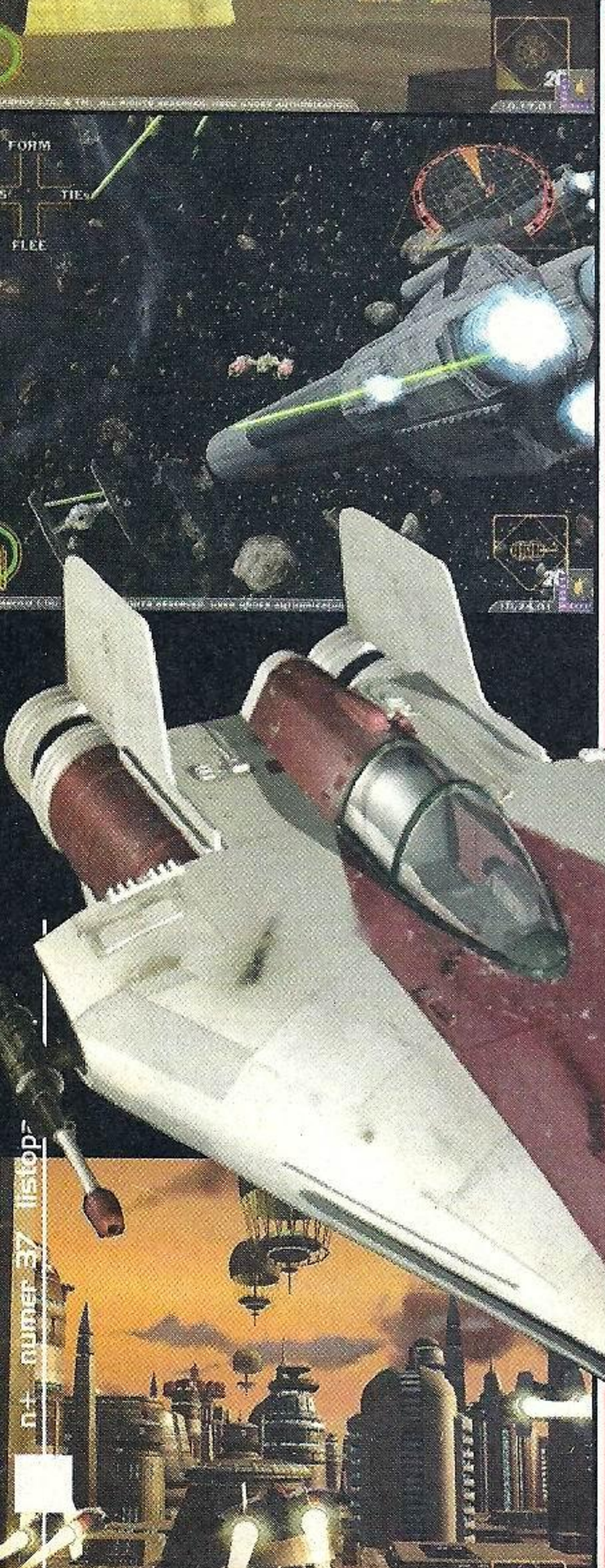
Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie
i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej



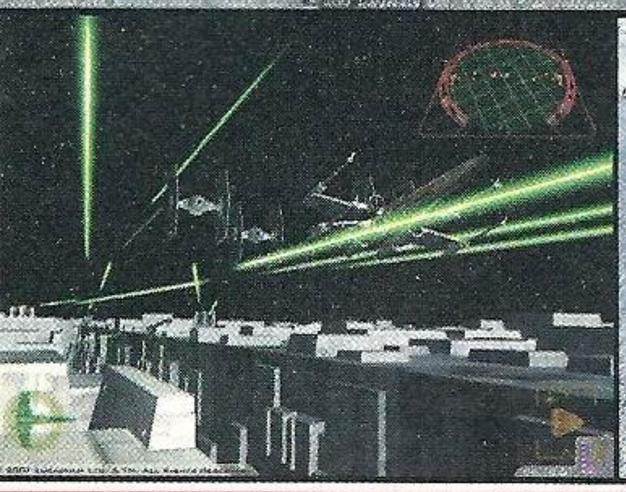


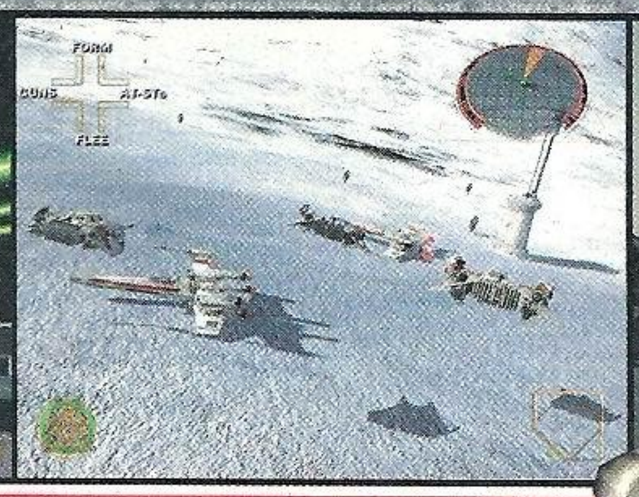
GAMECUBE
STAR WARS
ROGUE LEADER
ROGUE SQUARDON 2

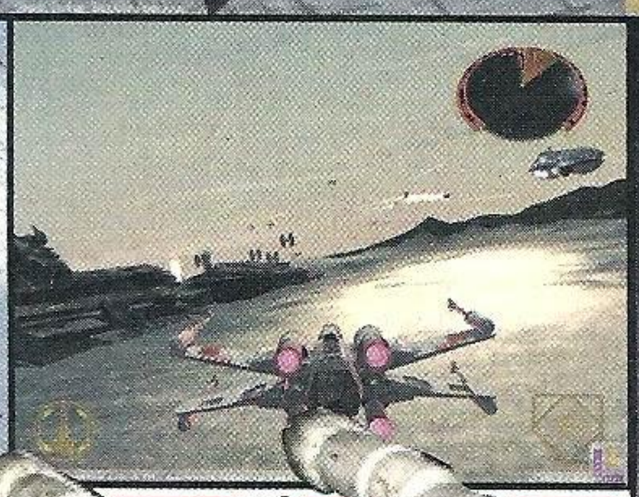
Choć George Lucas przez niemal dwadzieścia lat uporczywie twierdził, że technika filmowa nie jest w stanie oddać jego wizji serii o rycerzach Jedi, niewiele to obchodziło autorów gier elektronicznych. Wychodziły dziesiątki produktów, które dosłownie garściami czerpały z universum Lucasa i - przyznać trzeba ze smutkiem - większości z nich nie udawało się oddać klimatu filmowego pierwowzoru. Chciałoby się powiedzieć, że autorom gier nie przeszkadza różnica między tym, co trzeba osiągnąć, by dorównać wzorcowi, a tym, co osiągnąć można biorąc pod uwagę dostępne środki. Gry najczęściej stanowiły uproszczony obraz świata Gwiezdnych Wojen - kilka epizodów filmowych w uproszczonym maksymalnie środowisku, bądź jakieś amatorskie wariacje na temat mocy Jedi. Najbardziej brakowało nam chyba walk kosmicznych, z których słynie seria. Lucas stworzył pierwsze filmowe realia, w których chmara małych statków kosmicznych mogła potykać się z drugą chmarą statków. W których banda kąśliwych jak komary myśliwców uderzała w wielką niczym planeta stację niszczycielską. Gdzie ułamki sekund decydowały o przeżyciu i mimo najlepszych typów broni, wciąż liczył się refleks i opanowanie. Żadna z dotychczas wyprodukowanych gier nie dotknęła tego geniuszu i wydawało się, że jeszcze długo nie dotknie. Okazuje się jednak, iż wraz z nadejściem konsol nowej generacji, otworzyło się nowe pole manewrów dla autorów gier, które bardzo szybko zostało obsiane i wydało plon tak soczysty i niespodziewany, że zapewne sam George Lucas przysiądzie przy nim choć na chwilę.

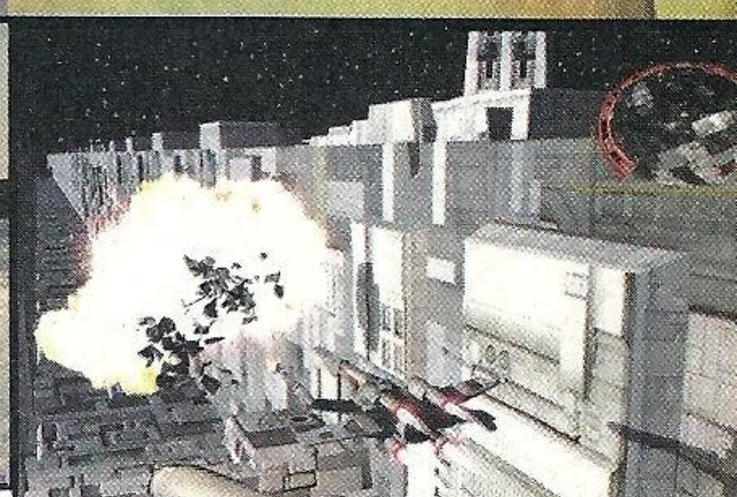
STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER, to produkt, który balansuje na granicy sztuki i banalnej rozrywki. Najważniejszą jego cechą jest jednak idealne wręcz odwzorowanie świata kosmicznych walk z Gwiezdnych Wojen. Ciężko uwierzyć w przemiany, które dokonują się na naszych oczach. Po pierwszej części STAR WARS ROGUE SQUADRON na Nintendo64 przyszła pora na sequel, który dosłownie poraża efektami graficznymi. Zacznijmy od przeogromnych obszarów, nad którymi przyjdzie nam się zetrzeć z wrogiem. Wyobraźcie sobie, że wznosimy się wysoko nad powierzchnię gruntu i tam, jak okiem sięgnąć, wszędzie rozciągają się zabudowania, zagajniki, lasy. Jeśli uda się Wam zawisnąć na chwilę wysoko nad Gwiazdą Śmierci, zobaczycie, że wszystkie te wieżyczki, działka, anteny, które widzicie pod sobą, to nie namalowane na płaskiej powierzchni tekstury! Przyzwyczajono nas do tego, że scenografia opiera się na umownych elementach - część detali jest po prostu narysowana, nie trójwymiarowa. Doktor GameCube ma na to stare przyzwyczajenie doskonałe lekarstwo: STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER. Wreszcie zniknęły monotonne, powtarzające się tekstury, a na ich miejscu zabłysły ciekawe, nieregularne barwy stali, zarysowań, zużycia - zważcie, że to właśnie George Lucas jako pierwszy odważył się niegdyś pokazać w filmie zużyte statki kosmiczne. Zróżnicowanie tekstur i dynamika pojedynków przybrały takie formy, że nie mają jeszcze ani odpowiedników, ani konkurencji w świecie elektronicznej rozrywki. Być może stanąłby z nimi w zawody AQUANOX na komputery domowe, lecz zapewniam Was, że przestrzenie, jakie tam pokonują statki i jakie dostępne są w polu widzenia, są w porównaniu ze STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER jak piaskownica przy boisku do piłki nożnej. Dołóżmy do tego autocieniowanie, generowane w czasie rzeczywistym efekty świetlne i mgły, złożoność brył... Wizualnie, to po prostu uczta. Być może kiedy patrzycie na screeny z gry jeszcze nie dowierzacie, bądź z trudem wyobrażacie sobie jak to wygląda. Powiem Wam - sześćdziesiąt klatek na sekundę, to tak, jakby wysłać pojazdy z WIPEOUT w kosmos i kazać im walczyć w przestrzeni. Prędkość po prostu wydmuchuje szybę z kineskopu w telewizorze. A dźwięk - spytacie pewnie? Dolby Pro Logic II emulujące pełny dźwięk 5.1, czyli na 5 kanałów + subwoofer1. Niestety, wymagany jest osobny amplituner dla takiego efektu.

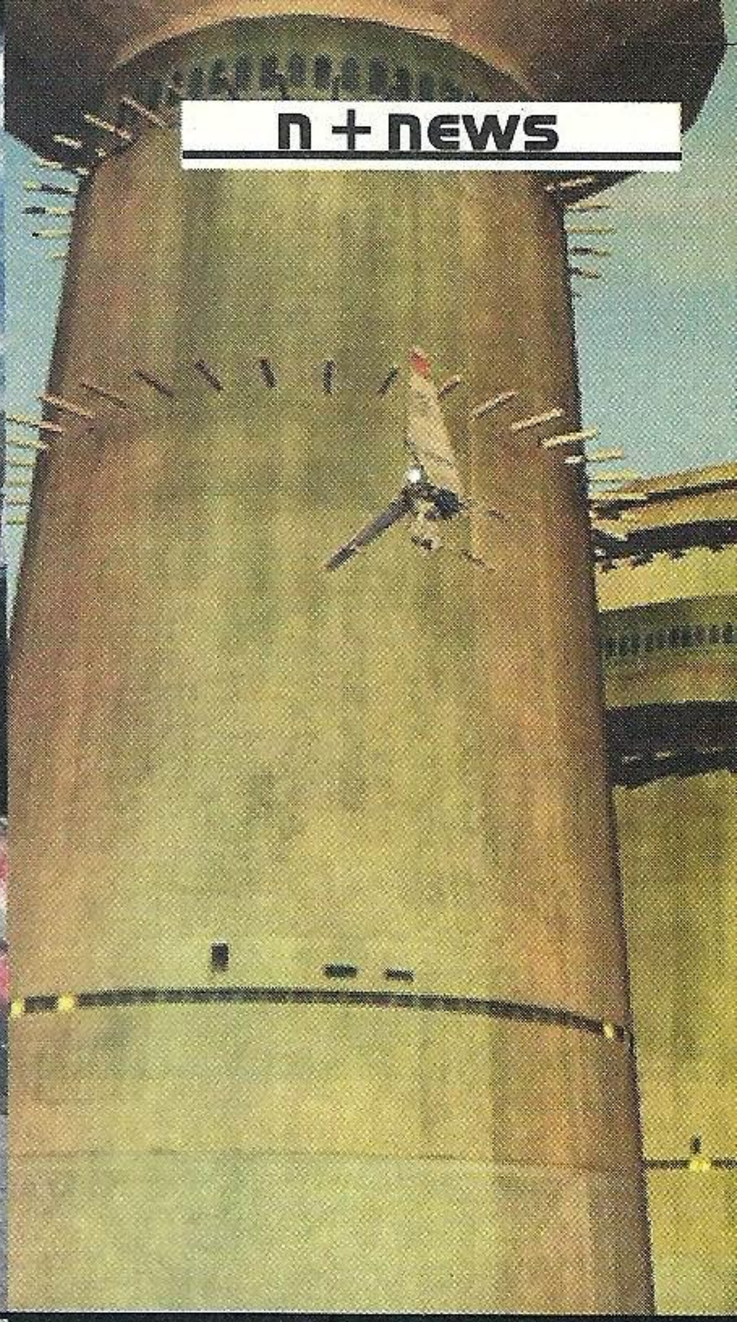
Jeśli już jednak macie taki sprzęt - okazuje się, że Gamecube radzi sobie z nim doskonale. Co więcej - dźwięk jest czysty, a puszczenie basów przez subwoofer daje naprawdę poczucie potęgi wielkich statków z którymi walczymy. To wszak także George Lucas po az











pierwszy obalił mit tego, że dźwięk nie rozchodzi się w próżni (do dziś zresztą fizycy nie wiedzą, jak to niby ma się dziać).

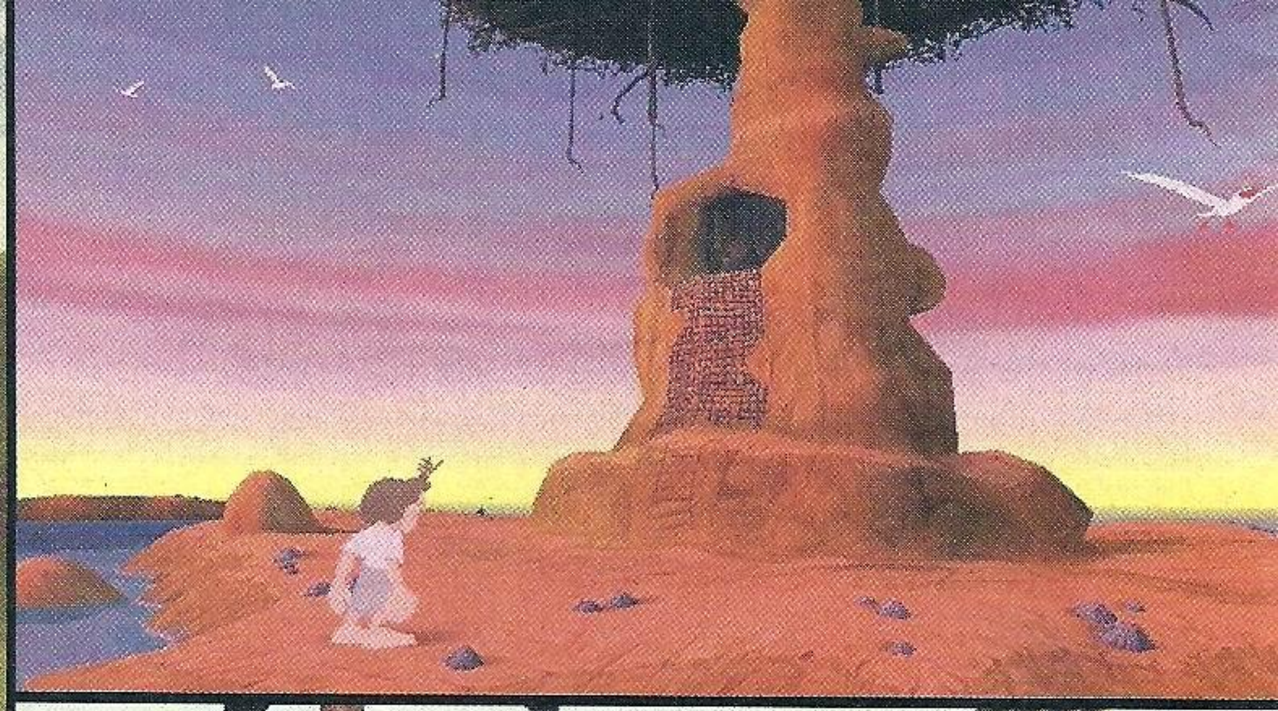
Gra oferuje dziesięć podstawowych misji, na które składają się misje treningowe (bardzo prościutkie) oraz misje dla zaawansowanych, z których większość daje możliwość wzięcia udziału w historycznych walkach świata Gwiezdnych Wojen, jak atak na Gwiazdę Śmierci, czy Bitwa na Hoth. To jednak nie wszystko. Pierwsi testerzy gry, nie szczędząc pochwał dla grywalności produktu, wskazują na bardzo ciekawe dodatki, jakimi nafaszerowano STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER. Po pierwsze filmy między misjami są na najwyższym poziomie. Po wtóre zaś nagrody, jakie otrzymuje się za ukończenie różnych trybów. Można na przykład uzyskać dostęp do filmu, który pokazuje kulisy przygotowania gry. Można także odsłonić opcję oglądania danego poziomu z omówieniem historycznym i omówieniem autorów . Nie mówiąc już o różnych statkach i widokach ich kokpitów. Czego by nie mówić o grach konsolowych, najbardziej rozpoznawalną ich cechą jest chyba liczba ukrytych opcji i trybów dostępnych dla najwytrwalszych użytkowników. STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER doskonale wpisuje się w listę klasyki konsolowej - dosłownie ugina się pod jakością i liczbą oferowanych dodatków. Wspaniale!

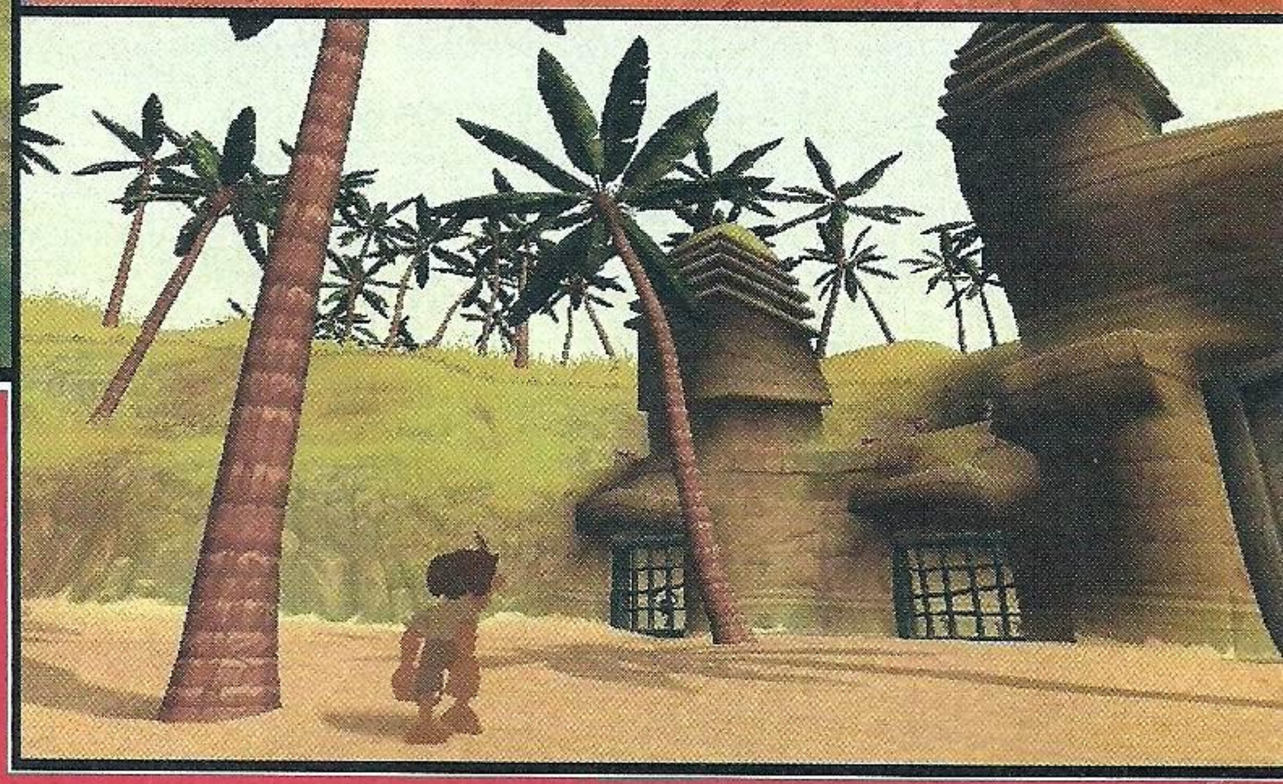
Jeśli chodzi o sterowanie, nieco zmieniło się od czasów Nintendo64. Przycisk A oferuje strzał laserem. Przy czym moc lasera zależna jest od tego, jak wiele czasu damy maszynom na zregenerowanie mocy. I tak przycisk trzymany bez przerwy oferuje ciągły ogień o bardzo niewielkiej mocy. Znacznie lepiej jest wciskać szybko przycisk - laser sieje równie gęsto, ale silniej. Mistrzostwem jest takie przytrzymywanie przycisku, by móc zmieść przeciwnika za jednym strzałem i do tego praktycznie się dąży. W gąszczu promieni lasera i wrogów, nie ma zbyt wiele czasu na ciągnięcie smugi pocisków za przeciwnikiem. Przycisk B odpowiada za posyłanie torped, bądź innych mocnych pocisków, w które wyposażony jest dany pojazd (np. działo jonowe). I tu znów brawa dla Lucasa, który stworzył w swej wyobraźni działo jonowe i takiż silnik, a teraz okazuje się, że ta wizja może być w najbliższym czasie zrealizowana. Przycisk X obsługuje widok z kokpitu, który jest chyba najciekawszym z oferowanych widoków na rozgrywającą się w grze akcję, zaś przycisk Y ustawia tryb pracy systemów radarowych. Analogowa gałka pozwala sterować maszyną, przy czym jako specjalny manewr dostępna jest pętla, wykorzystywana często do tego, by ustawić się za przeciwnikiem, który do tej pory wisiał nam na ogonie.

Cóż tu więcej mówić. STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER, to spełnienie snu, dla wszystkich miłośników tego typu gier, a zwłaszcza fanów świata Gwiezdnych Wojen. Możliwość pilotowania statków typu A-Wing, B-Wing, X-Wing, Y-Wing, Sokół Millenium, Ścigacz Śnieżny, T-16, Tie Advanced Dartha Vadera - to niepowtarzalna wręcz możliwość odegrania istotnej roli w historii świata George'a Lucasa. Trzeba także podkreślić istotność tej gry dla samej konsoli Nintendo Gamecube! Miliony fanów Rycerzy Jedi na całym świecie nie mają szans oprzeć się takiej propozycji. I wiedzą o tym nie tylko autorzy gry, ale i ludzie od marketingu z Nintendo. Każda konsola wiele by dała za taki hit, jak STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER. Hit, który sprzeda ją z założenia. Istnieje jednak obawa, że dla wielu graczy będzie tylko dodatkiem do STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER - jeśli tak się stanie, marny żywot konsoli. Wtedy szansa leży w serii RESIDENT EVIL, może SOUL CALIBUR 2... Wiedzą o tym niebezpieczeństwie władze Nintendo i dlatego wszytkie reklamy STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER zawierają wyraźny wskaźnik, że to NGC właśnie, a nie żadna inna konsola jest w stanie wykreować tak skomplikowany świat. W porównaniu do reklam gier z Playstation2, gdzie jedynie na końcu pokazuje się małe logo tej konsoli, wizerunek NGC w reklamach STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER jest bardzo agresywny. Najnowsza reklama wręcz rozpoczyna się od pokazania wielkiej, szklanej kostki, w którą wchodzi gracz, by przenieść się do innego świata. Na końcu zaś, gdy złudzenie walki kosmicznej mija, opodal zszokowanego bohatera, na tle wielkiej pustej, nudnej przestrzeni leży nic innego, jak nowy, pachnący GameCube. Być może to dlatego najnowsza gra będąca adaptacją filmów z Luke'iem Skywalkerem jest taka dobra. Nintendo położyło na niej swoją wielką dłoń, węsząc, że trzeba nie tylko pokazać graczom grę, ale także przypomnieć jaka konsola jest w stanie ją popchnąć. Kto na tym skorzysta? Oczywiście my, gracze. Kontrola jakości Nintendo jest bardzo szczegółowa. Nie można sobie pozwolić na puszczenia brzydkiej gry - marka NGC musi pozostać bez skazy. Dlatego też, póki co, słabych gier na NGC będzie jak na lekarstwo. Czapki z głów wobec tej bezprecedensowej walki o rynek. Wracając zaś do samej gry - pierwsze oceny na serwisach zachodnich nie schodzą poniżej dziewięciu punktów. Screeny i filmy zapierają dech w piersi...

Czy od dziś zatem mówiąc Gamecube będziemy mówić jednocześnie „najlepiej dopracowane gry"? Życzymy tego każdej konsoli, lecz NGC mozolnie pnie się na początek peletonu.

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC.
© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.





PLAYSTATION 2

HERDY GERDY

Zakwalifikowanie tej gry do konkretnego gatunku wydaje się dość proste. Z wyglądu przypomina platformówkę i rzeczywiście nią jest, ale nie do końca. Podobna jest trochę do SHEEP, DOG «N» WOLF, ale stawia nas w nieco odmiennej sytuacji. Jakiej? O tym za chwilę. Gerdy to imię pewnego chłopca, Herdy to jego zawód. W dość swobodnym tłumaczeniu tytuł gry to „Pasterz Gerdy". HERDY GERDY przebyło naprawdę długą drogę, aby w końcu znaleźć swe miejsce na PS2. Pierwotnie, kilka lat temu Eidos pragnął wydać HG na N64, ale coś nie poszło jak trzeba. Pojawił się DC i na konsolę Segi również chciano zrobić HG. Jednak nie doszło do tego. Dopiero PS2 zostało wybrane jako konsola, która może sprostać wizji programistów z Core Design.

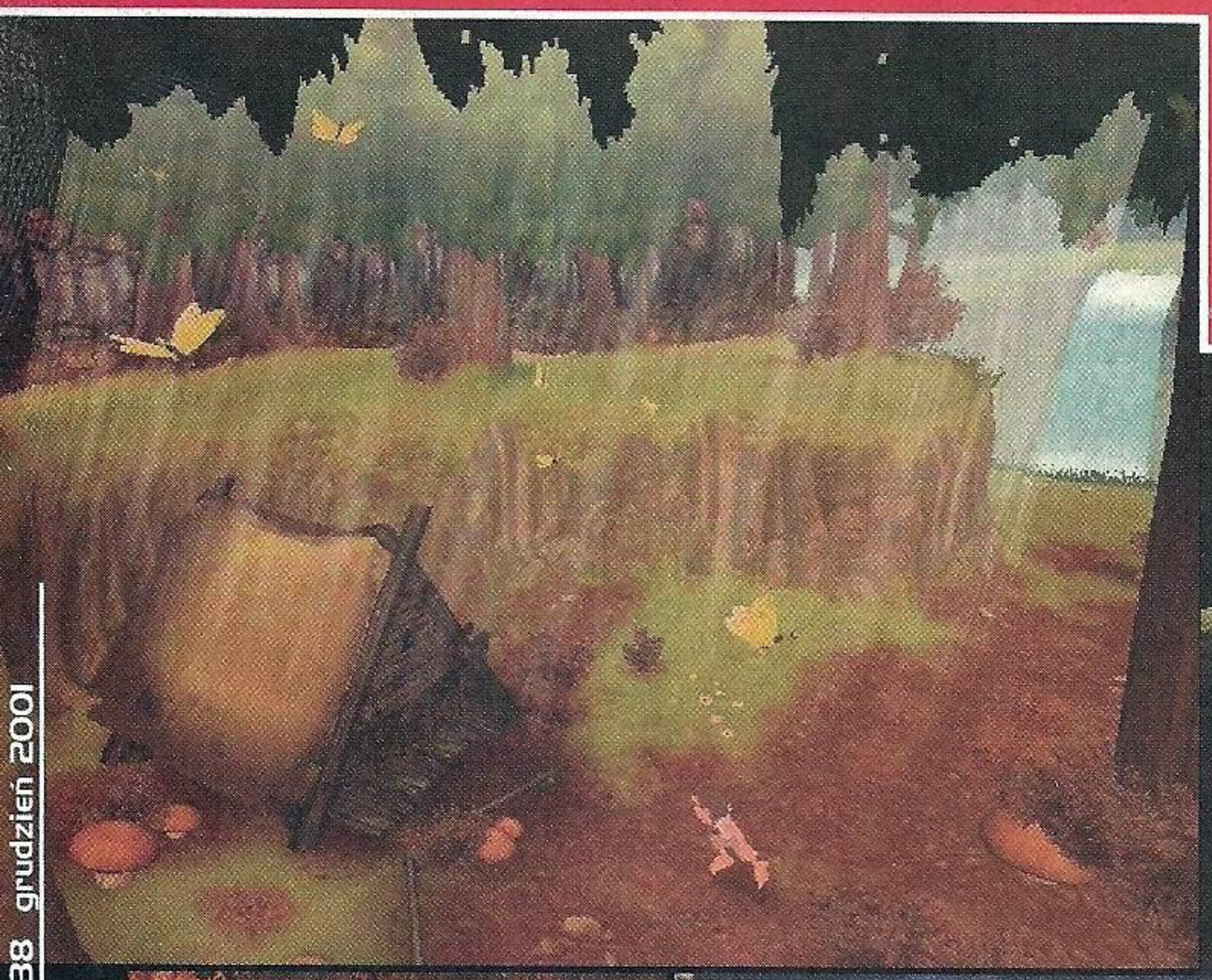
Zadanie to nie jest wcale łatwe. Autorzy pragną zbudować wielki świat zaludniony różnymi stworzeniami, stworzyć zależności pomiędzy nimi i wrzucić w to wszystko pasterza, którego przygody będą bawić i cieszyć. A przy okazji ma to wyglądać tak, jak kreskówka jaką możemy obejrzeć w telewizji. Czy to się uda - zobaczymy już naprawdę niedługo. Ale już teraz wstępnie zapoznajcie się ze światem HERDY GERDY.

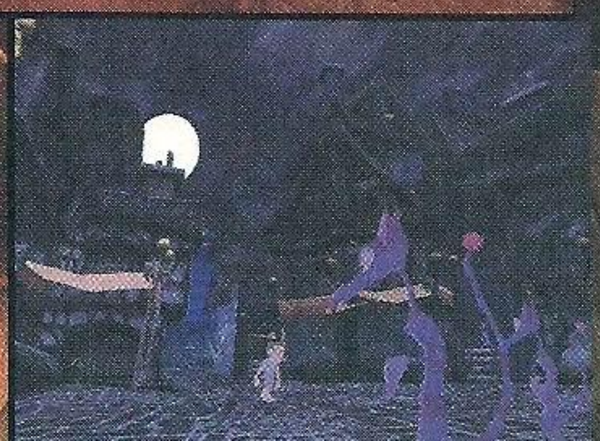
Choć Gerdy jest młodym, niedoświadczonym pasterzem, jego rodzina ma wielkie tradycje. Ojciec Gerdy'ego jest (a raczej był) najlepszym pasterzem na wyspie. Niestety! Zły Najwyższy Pasterz (tyran rządzący wyspą, gdzie rozgrywa się akcja), bał się, że ojciec Gerdy'ego wygra wielkie zawody pasterskie i sam zostanie Najwyższym Pasterzem. Drań uśpił go potężnym czarem. Wszystko już chyba jasne: syn musi uratować ojca, pokonać złego i przywrócić wolność wyspie. Proste?

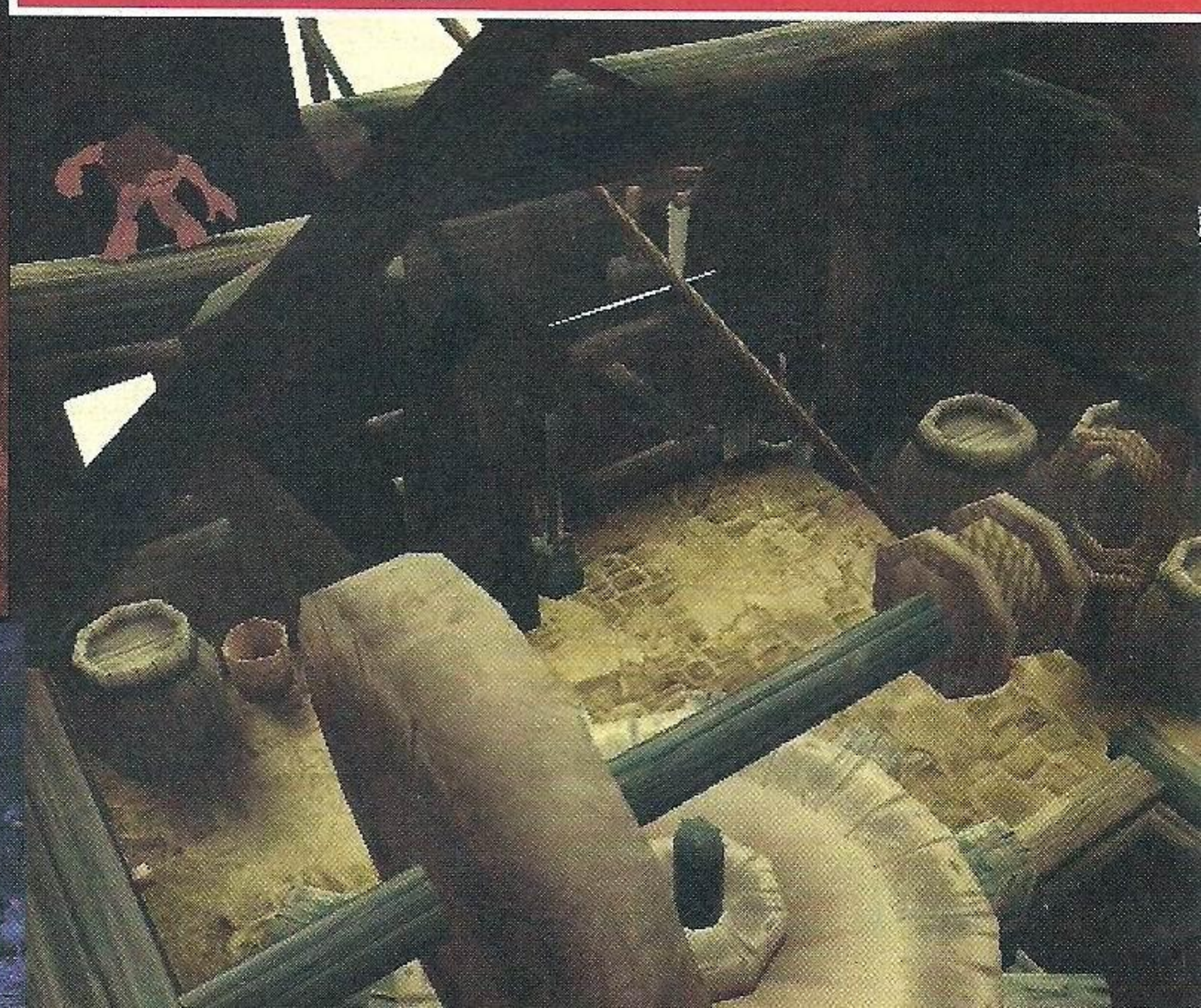
Nie do końca. Gra jest platformerem, ale wymagającym sporej dozy myślenia. Nie wystarczy pozbierać wszystkie kamyczki, serduszka czy jabłuszka (w tym wypadku krowie dzwonki). Trzeba jeszcze wykonać konkretne zadanie. Oczywiście pasterskie. Na przykład zapędzić wszystkie Doops (takie kurczakopodobne stworki, głupie jak lemingi) do zagrody. Nie jest to łatwe. Doops nie umieją pływać, są małymi samobójcami i stanowią świetny pokarm dla wielkich i żarłocznych Gromps (duże, wściekłe i różowe niedźwiedzie), które zjadają je szybciej niż przeciętny widz w kinie pochłania popcorn. Trzeba wymyślić więc jakiś sposób na zapędzenie Doops z jak najmniejszymi stratami do zagrody. Gromps nie lubią wody, ale Doops nie pływają, jednak Gromps spowodują większe straty niż kąpiel w strumieniu... Przed takimi właśnie wyborami i zadaniami staje gracz. A że gatunków zwierzaków na wyspie jest sporo i każdy z nich ma swe upodobania, antypatie i przyzwyczajenia, trzeba je wszystkie dobrze poznać, aby skutecznie spełniać swe pasterskie obowiązki. Te z kolei zaprowadzą nas do końca misji.

Świat HG to nie tylko skomplikowany ekosystem! Nie dość, że jest wielki, (olbrzymi!) to jeszcze bardzo ładnie przedstawiony. Styl jest kreskówkowy na maksa. Przypomina (co łatwo można stwierdzić patrząc na obrazki) bajki Disneya jakich wiele oglądaliście w dzieciństwie. Nic dziwnego! Przy HG zatrudnieni są ludzie pracujący niegdyś u Disney'a czy Warnera. To widać na każdym kroku. Kolorystyka jest jednak dość stonowana, co daje wrażenie większego realizmu (o ile można o czymś takim mówić) i nadaje HG świetny klimat. Wszystkie postacie są rewelacyjnie animowane i narysowane. Tekstury są bardzo szczegółowe, a gra prezentuje się naprawę ładnie: horyzont jest odległy, krajobrazy śliczne, ładnie oświetlone, jest dzień, noc. No i trzeba przyznać, że po raz pierwszy na taką skalę, świat wyglądający jak kreskówka został w odwzorowany w grze video.

HG będzie grą ładną, z ciekawą fabułą i dużą ilością zadań logiczno - strategicznych. Czy będzie jednak tak fajne jak zapowiadają twórcy? Mamy nadzieję, że tak!







xbox news

Całkiem niedawno internetowe sajty obiegła wspaniała wiadomość dla wszystkich graczy zainteresowanych rozgrywką multiplayerową w Halo. No więc będzie jej 26 trybów. Dwadzieścia sześć. Obejmują absolutnie wszystko, co można wymyślić na tym polu, od prostego deathmatchu, przez wyścigi, capture the flag, a na zabawach grupowych w snajpera i uciekanie z ludzką czaszką w ręku kończąc.

Microsoft ogłosił pełną listę tytułów, które będą dostępne w momencie premiery konsoli. Spis obejmuje 18 gier, w tym 4 stworzone przez wewnętrzne teamy developerskie Mikromiękkich.

Na dobre rozpoczęła się reklamowa ofensywa Microsoftu w Stanach Zjednoczonych. Od pierwszych dni listopada w telewizji pojawiają się krótkie spoty reklamujące konsolę, zaś od 11 listopada - także te zachęcające do kupna gier. Główny nacisk położono na promocję najbardziej oczekiwanych pozycji, takich jak Dead or Alive 3, Amped czy Halo.

Acclaim zapowiedziało nowy tytuł ze swojej serii traktującej o sportach extremalnych. Będzie nim Chris Edwards Inline Skating. Gra ma ukazać się latem 2002 roku, zapowiadane są również wersje na PS2 i GameCube. Ze sławnych twarzy w grze pojawią się między innymi: Taig Cris, Jaren Grob, Shane Yost i oczywiście tytułowy Chris Edwards

Monster Cables dostarczy do sklepów alternatywne wersje urządzeń i okablowania niezbędnego do pełnego wykorzystania mocy Xboxa. A więc wszelkiego rodzaju kabelki, przejściówki, karty pamięci i inne rozszerzenia, a wszystko naturalnie odrobinkę taniej niż w przypadku gadżetów firmowanych logiem Microsoftu.

InterAct wypuścił na rynek swoją wersję pada do konsoli Microsoftu. Urządzonko nazywa się Power Pad i już niedługo powinno być dostępne również w europejskich sklepach.

Wielkimi krokami nadchodzi najnowsza rzeźnia ze stajni Interplay. Rzecz nazywa się Hunter: The Reckoning, a do dyspozycji gracza zostaną oddane cztery postacie gotowe palić i zabijać na każde nasze życzenie. Poszczególne postacie różnią się między sobą tak, że każdy będzie mógł wybrać dla siebie odpowiedniego bohatera. I tak: ojciec Esteban jak nikt zna się na magii, szybka i zwinna Cassandra znakomicie operuje dwoma pistoletami, zaś dla miłośników rozwiązań czysto siłowych przeznaczony jest zdrowo walnięty „gejlord faker" Deuce, który swoją muskulaturą przebija

nawet Ursusa z „Quo Vadis" Kawalerowicza. Czwarta postać - Samantha - dysponuje z kolei szeregiem zdolności uzdrawiających. Producenci zapowiadają również rozbudowane opcje gry wieloosobowej. Wszystko w pięknej oprawie audio-wizualnej. Szwankuje jedynie praca kamery, która często „gubi" kierowaną przez gracza postać. Całość klimatem przypomina nieco Gauntlet, i może stanowić smakowity kąsek dla miłośników wszelkiego rodzaju naparzanek.

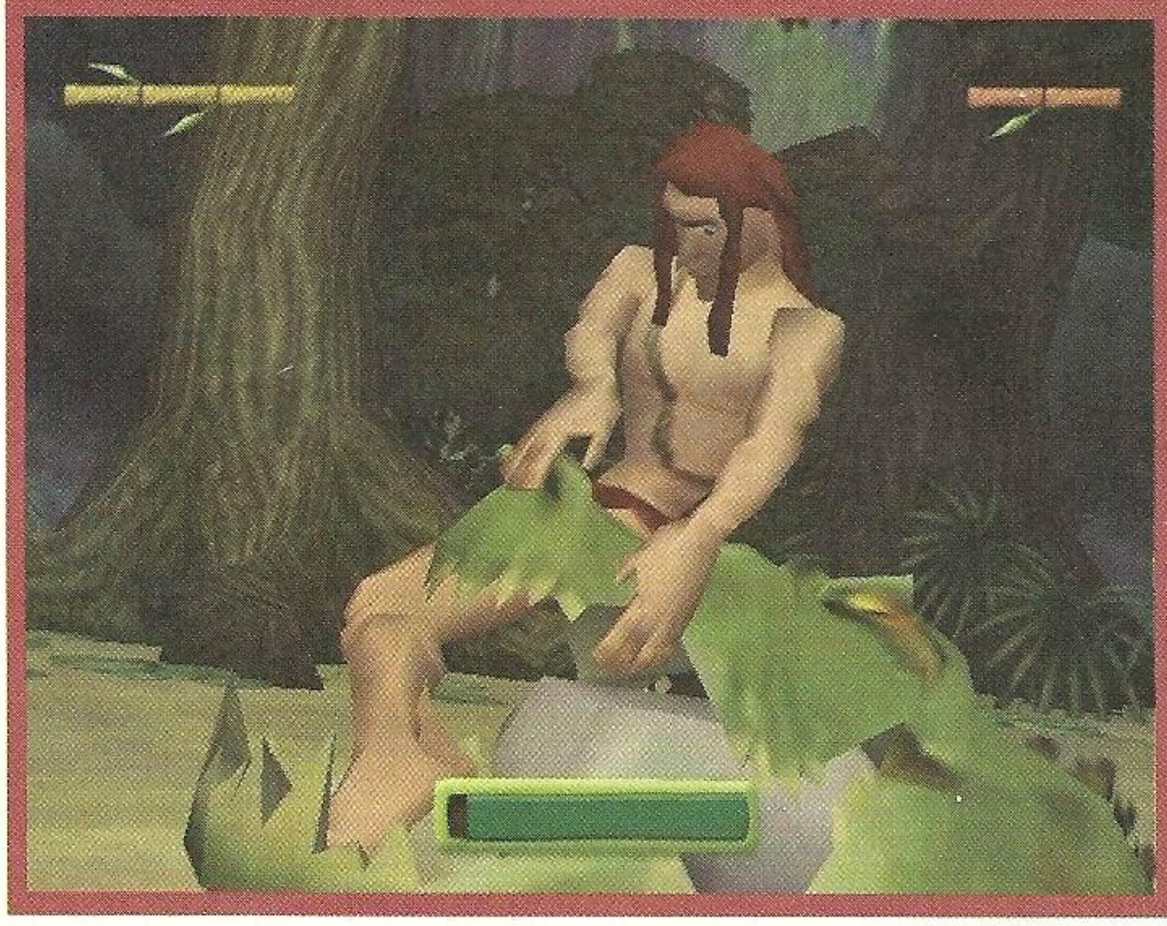
Tecmo dostarczyło już premierową partię Dead or Alive 3 do magazynów na terenie całych Stanów Zjednoczonych. Jednocześnie po raz kolejny oficjalnie wypowiedziało się, iż nie ma szans na pojawienie się konwersji na innych platformach.

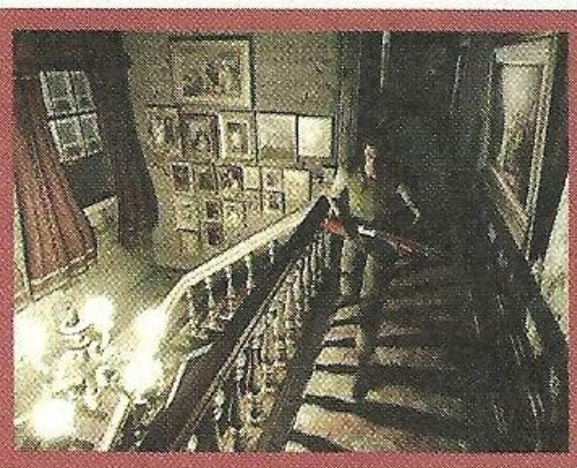
NINTENDORKS GAMECUBE NEWS

W Stanach Zjednoczonych na całego ruszyła kampania reklamowa GameCube. Po ciekawych spotach samej konsoli, w telewizji można już obejrzeć spoty zwiastujące pojawienie się Rogue Leader i Luigi's Mansion. W Japonii zaś na ekrany wszedł spot zapowiadający nadejście Super Smash Bros. Melee.

W połowie miesiąca do sklepów na terenie USA trafiła gejmkjubowa wersja znanej posiadaczom PlayStation 2 gry Madden NFL 2002. Od oryginału różni się głównie poprawioną grafiką: sylwetki zawodników są teraz większe, ich twarze bardziej wyraziste, poprawie uległa też jakość wszystkich tekstur a gra pomyka w 60 klatkach animacji na sekundę Jak chwalą się goście z Electronic Arts, gra jest prawie nie do odróżnienia od telewizyjnej relacji z meczu.

14 listopada, a więc na 4 dni przed premierą, na sklepowe półki prosto z Disney Interactive trafi Tarzan - gra która powstała na podstawie filmu animowanego pod tym samym tytułem.





W San Francisco odbyły się zawody dla miłośników fioletowej skrzynki. Pomysłodawcą i organizatorem imprezy było Nintendo of America oraz lokalny Cube Club, zaś zadaniem startujących w niej zawodników - udowodnienie, jak bardzo kochają GameCube.
No i udowadniali - jedząc kocie żarcie z czekoladą, żonglując konsolami, czy malując logo konsoli językiem. Każdy z pięciu finalistów odszedł do domu z GameCube w ręku, zaś wybraniec losu otrzymał w prezencie dodatkowo 5000 dolców.

Capcom ogłosił, iż planuje wydać w USA pierwszą z cyklu pięciu odsłon Resident Evil na GameCube równo z jej Japońską premierą (to jest w marcu 2002 roku), lub krótko po niej. Czekamy.

Przyszli nabywcy Rogue Leader mogą się cieszyć: Factor 5 zamierza na dysku z grą umieścić całą masę dodatków dla tych, którzy chcieliby przyjrzeć się procesowi powstawania gry. Zestaw bonusów ma obejmować między innymi filmy dokumentujące jej tworzenie, a także masę wywiadów z autorami.

Gry z „drugiej fali" tytułów na GameCube rozpoczęły swój marsz na sklepowe półki. Od początku listopada ci, którzy złożyli preordery na Pikimin, Rogue Leader oraz Super Monkey Ball, mogą zacząć wyglądać listonoszy z oczekiwanymi przesyłkami.

THQ przejęło Rainbow Studios, odpowiedzialnych między innymi za Splashdown, ATV Offroad Fury i Motocross Madness. Nowo nabyci programiści już wkrótce rozpoczną przygotowywanie gier dla GameCube.

Pojawiły się kolejne informacje dotyczące GCN-owej wersji znanego z PS2 SSX'a. Gra ma zawierać aż 11 grywalnych postaci, kilka nowych tras i całą masę nowych trików do wykonania. Ciekawostką będą tzw. uber tricks, czyli najtrudniejsze do wykonania, ale jednocześnie najbardziej efektowne kombinacje. Gracz będzie mógł je wykonać tylko będąc naprawdę wysoko nad ziemią.

Wipeout Fusion

Najwyższy czas na nowego Wipeuota, prawda? Prawda. Sony Europe myśli jednak inaczej i przełożyło premierę gry na początek przyszłego roku. Chyba po to, by jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów na PS2 nie zagubił się w świątecznej gorączce. Na szczęście jednak otrzymaliśmy kolejną roboczą wersję WF, tym razem ukończoną w 90%. A więc praktycznie kompletną grę.

W projektowaniu grafiki do Wipeout Fusion nie brała już udziału grupa Designer's Republic. Zastąpili ich ludzie ukrywający się pod nazwą The Good Technology (ich strona www to... www.goodtechnology.com). Pamiętacie czadowe, pokraczne litery, reklamy, napisy i ogólny styl graficzny poprzednich Wipeoutów? Na wymyśleniu tego wszystkiego właśnie polegało zadanie DR, a przejęli je teraz TGT. Czy udało im się przebić fantastyczny styl Republiki Designerów? Nie. Ta przedziwna i wydumana symbolika częściowo zaginęła gdzieś w akcji; nie widać jej tak nachalnie, jak kiedyś. TGT uderzyli w nieco inną stronę, a czy to dobrze, czy źle, najlepiej gdy sprawdzicie sami.

Oprawa wizualna jest bardzo dobra, z małymi wyjątkami. Zdarzają się momenty genialne (jak choćby pętla z prześwitującą trasą, przez którą widać wszystko to, co poniżej), ale także i kalafiory. Wśród tych ostatnich umieściłbym tunele - naprawdę mogły wyglądać lepiej. Ogólnie rzecz biorąc trzy pierwsze lokacje: Florion Height, Mandrashee i Cubiss Float (po trzy trasy w każdej + ich lustrzane odbicia) są więcej niż przyzwoite.

Czwarta z kolei, Alca Vexus... Cóż, nie podoba mi się. Jakoś nie pasują tu azteckie piramidy czy tropikalny las. Lepiej, gdy wyścig rozgrywa się w futurystycznych klimatach. Nieciekawie jakoś prezentuje się Katmoda 12 na Księżycu. Ale takie Vohl Square i Temtesh Bay budzą pozytywne skojarzenia. Ostatnia nosi nazwę Devilia. Dziwaczna zabudowa, mocny industrial, porozwalane pociskami autostrady... O to chodzi, o to chodzi.

Oprócz zwyczajowych wybuchów i ognistych warkoczy pozostawianych przez rakiety i śmigające pojazdy, nie brakuje także efektów atmosferycznych. Mam na myśli deszcz i śnieg. Wyglądają fajnie, szczególnie padający coraz bardziej poziomo (w miarę gdy nasz pojazd nabiera prędkości) deszcz.

Największe zalety tej oprawy to bardzo płynna animacja i duża widoczność. Animka zasuwa praktycznie bez zgrzytów (jedno czy dwa mini-chrupnięcia na cały wyścig to tyle co nic, patrząc na systematycznie rwącą Kineticę), a trasę widzimy na kilkaset metrów przed siebie. Oczywiście, jeśli akurat nie zakręca, bądź nie spada pionowo w dół. Dzięki temu gracz nie ma prawa wybić się z rytmu, bo gra szalenie wciąga.

Czołówka prezentuje napis „Dolby Digital Pro Logic II", jednak na pełne Dolby Digital 5.1 (dźwięk na 5 głośników + subwoofer) możemy liczyć tylko w intro. Zresztą w menu jest specjalna opcja, która włącza i wyłącza Dolby właśnie w intrze. Podczas gry możemy ustawić stereo bądź surround, a ten ostatni udanie imituje dźwięk przestrzenny. Oprócz standardowych efektów (silniki, strzały i wybuchy oraz głosy komentujące zebranie broni czy rozwałkę przeciwnika) mamy naturalnie licencjonowaną ścieżkę dźwiękową, która momentami brzmi nieco zbyt minimalnie. Wprawdzie tematem przewodnim jest niezły kawałek Future Sound Of London „Papua New Guinea", to daleko mu do mistrzostwa „We Have Explosive". Pojawiają się Orbital, Utah Saints i Luke Slater. Dominuje raczej stonowane brzmienie, które jednak może się podobać. W sumie w tej wersji przygrywało 20 kawałków, a podczas gry można je dowolnie wybierać wciskają przycisk Select.

Pod względem poziomu trudności, gra jest dobrze wyważona. Gdy po kilku godzinach zabawy okaże się, że coś nagle przestało być prosto i jest problem w znalezieniu się w pierwszej trójce, możecie być pewni, że zaliczyliście jakieś 20 % całości (można przeczytać o tym w opcji Progress). Jest to akurat tyle, aby wciągnąć świeżego i nie obeznanego z serią gracza do zabawy (i przedwcześnie nie zestresować go), ale i by dać odpowiednią rozgrzewkę hardkorowcom. Pamiętacie jeszcze pierwszego WO i jego „przyjazne inaczej" podejście, prawda? Tutaj jest inaczej. Zresztą dzięki kilku trybom zabawa może przybrać różne formy, choć naturalnie gra zachęca do przejścia wszystkich

odpowiednio nagradzając za zwycięstwa. W miarę postępów odkrywane są nowe tory, bronie, statki, pojawiają się piloci oraz robocze szkice w specjalnej galerii.
Dostępne tryby w tej wersji to Arcade, League, Challenge, Multi, Time Trial i Zone. W Arcade zaliczamy po kolei trasy i ich odbicia. W lidze ścigamy się w systemie punktowym - trzy wyścigi, punkty za miejsca od 1 do 6, a także za eliminację przeciwników. Wygrywa ten, kto zgromadzi największą liczbę punktów po trzech wyścigach. Challenge to ciekawa opcja - w niej mamy możliwość zdobycia specjalnych broni - trzeba jedynie zaliczyć serię zadań. Może to być wygranie wyścigu, wykręcenie najlepszego czasu w jednym okrążeniu bez przeciwników, czy choćby wyeliminowanie najmniej trzech zawodników podczas dwóch okrążeń. Multiplayera i Time Trial nie trzeba objaśniać, zaś Zone nie było jeszcze dostępne.
Na początku wybieramy pojazd spomiędzy trzech zespołów: Feisar (średni), G-Tech (wolny lecz potężny) i Van-Uber (szybki ale słaby). Auricom nie jest na początku dostępny, podobnie jak Xios, Piranha, Tigron, Er.G i G.Tech, które mają pojawić się w pełnej wersji. Po wyborze statku następuje jeszcze selekcja pilota spośród dwóch, choć praktycznie dostępny jest tylko „numer dwa" zespołu. Szybki rzut oka na statystyki pojazdu (jest możliwość ładowania wygranej kasy w dopałki, co miejscami zmienia także nieco kształt pojazdu!) i jazda na trasę. A tutaj jest tak, jak się tego spodziewacie. Szybko, efektownie, ostro. Trzy najważniejsze zasady Wipeouta: trzymaj się z daleka od band, zawsze przyspieszaj korzystając ze strzałek na ziemi i nie daj żyć przeciwnikom waląc w nich ile się da i z czego się da. Brzmi fajnie. Problem w tym, że przeciwnicy wyznają dokładnie te same zasady...
W sumie jest siedem światów, po trzy trasy na każdym i odbicie lustrzane każdej z nich. To daje 42 tory (a lustrzanki są naprawdę trudne). Powinno wystarczyć na długo, choć pewnie są także jakieś ukryte.
Autorzy zachwalają kilka cech WIPEOUT FUSION, które mają wybić grę ponad inne futuracery. Po raz pierwszy w serii przeciwnicy nie latają po przeprogramowanych liniach, tylko posiadają SI kontrolującą pojazd podczas wyścigu. Mają być 32 statki (bądź tyle wariacji podstawowych pojazdów). Notatka prasowa mówi także coś o tym, że piloci mają swoją osobowość, ulubione trasy i pamiętają, kto im wcześniej dokuczył rakietą. Khem, jakoś po kilku godzinach nie zauważyłem. Ale też nie neguję. Statki pod wpływem wydarzeń lekko się wyginają i brudzą, są specjalne multiplayerowe bronie i tak dalej. Mimo wielkich słów są to jednak zmiany bardziej kosmetyczne, niż mające rzeczywisty wpływ na przebieg zabawy. To w dalszym ciągu ten sam WIPEOUT.
Wykorzystane są analogowe przyciski Dual Shocka 2, choć niemal na pewno będziecie grać analogową gałką - sterowanie przy jej pomocy jest niesamowicie precyzyjne i dokładne. To dość istotna cecha; sporo wyścigów ma ten element zwyczajnie zrąbany. Po godzinie zabawy z drążkiem, pojazd pilotuje się instynktownie. L2 i R2 to hamulce ściągające bolid odpowiednio w lewo bądź w prawo. Wciskając R1 odpalamy broń, zaś pod L1 umieszczono kamerę prezentującą widok za pojazdem. Akompaniuje mu fajny efekt zielonego ekranu z „ziarnem". X to naturalnie rzyspieszenia, kwadratem zaś porzucamy zebraną broń, jeśli tylko mamy na to ochotę.
Gdy grałem w WIPEOUT FUSION za moimi plecami zasiadła loża krytyków składająca się z Grabarza i Marcelego. Obaj uwielbiają EXTREME-G 3, podoba im się także KINETICA. Pod adresem WF zaczęły sypać się komentarze: za wolny, trasy zbyt krótkie, nie ma obiektów w tle, brakuje pętli i spiralek, a w ogóle to jakiś taki odgrzewany... Chłopaki jednak nie mieli racji. Wolny - owszem, zanim nie dopali się trochę pojazdu. Potem jest już prędkość. Krótkie trasy - no nie, bo są również i długaśne. Obiekty w tle... Rzeczywiście, mogło być lepiej. Nie jest powalająco, choć także nie ma na co narzekać. Ale wiecie co? Jest przynajmniej płynnie! Pętle i spiralki też są, tylko nie występują w nadmiarze - przynajmniej nie zdążą się graczowi znudzić. Natomiast co do odgrzewania... Cóż, sporo w tym racji. Ale czego można spodziewać się od kolejnej części popularnego cyklu?!
Kiedy Wipeout Fusion wreszcie trafi na półki sklepów (a stanie się to podobno w styczniu), na pewno będzie wspaniałym dodatkiem do i tak już niesamowicie silnej biblioteki PS2. Mimo to Team Fusion nie wykorzystali szansy na przeniesienie serii w prawdziwie nowy wymiar. Przez długie opóźnienie gra miejscami zaczyna być już przestarzała. Reklamować jako nowość możliwość usprawniania pojazdów? Od trzech lat ładują to w każdym wyścigu... Ale nawet i to nie przeszkodziło mi spędzić przy konsoli kilkunastu godzin, a na drugie tyle szykuję się przy ostatecznej wersji. Dziś WF dostałby 8/10... Ale cenzurkę wystawimy następnym razem.

Gulash

PS: Jeśli macie szybkie łącza, wpadnijcie na stronę: www.wipeoutfusion.com - warto.

KONKURS - LOGITECH
NEO PLUS 38
KUPON!

KONKURS!

Do wygrania 3 nowe kierownice firmy Logitech

DRIVING FORCE

z funkcją Force Feedback

specjalnie do gry

GRAN TURISMO 3

Zadanie: zbuduj domowymi środkami fajowe stanowisko do gier wyścigowych, pstryknij fotkę, zapakuj do koperty razem z kuponem i przyślij ją do nas! Trzy najciekawsze pomysły wygrywają kierownice!

Nasz adres: NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa

Rozwiązanie konkursu w numerze lutowym - dostępnym pod koniec stycznia.

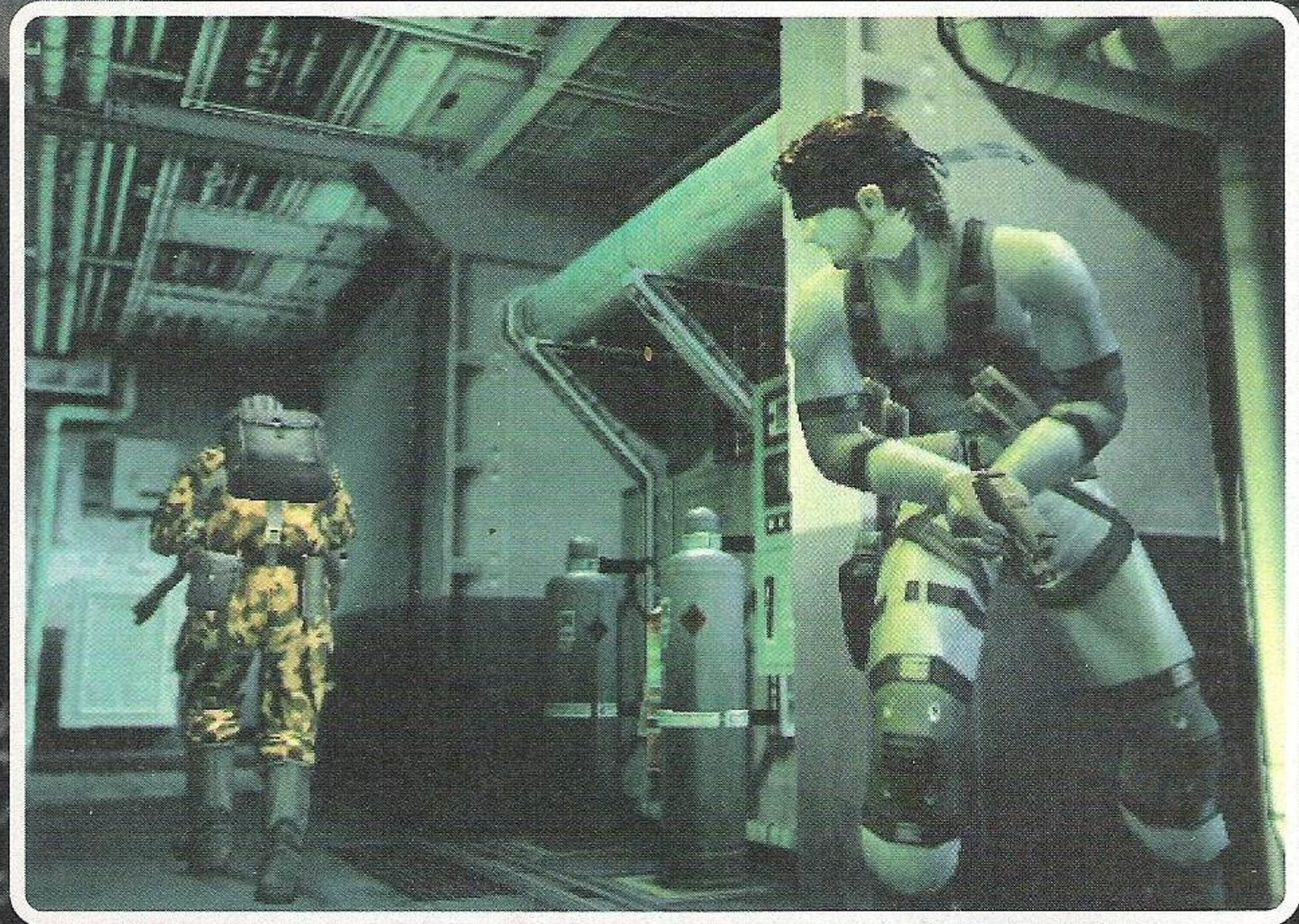
Logitech

sponsorem konkursu jest firma Logitech

Przygotujcie się na zdziwienie, strach i miłość. Przygotujcie się na pokaz potęgi genialnego umysłu i mrówczej pracy. Przygotujcie się na wzruszenie i smutek. Przygotujcie się na koncert emocji, którego imię brzmi...
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY!

txt: Grabarz

Wyobraźcie sobie, że drugi raz idziecie na imprezę do super-koleżanki, którą chcecie poderwać. Raz już wypadliście świetnie. Teraz musicie tylko sprostać wymaganiom, by nie zszargać sobie opinii. Koleżanka jest wspaniała, ma inteligentnych, kulturalnych znajomych. Na imprezę przyjdzie ich ze dwudziestka i - wiesz o tym - będą cały czas Cię zagadywać. Jeśli z czymś wpadniesz - czeka Cię sporo nadrabiania. Jeśli nie znudzisz ludzików sobą - wygrałeś. Ciężka sprawa. Hideo Kojima i jego najnowsza gra są w identycznej sytuacji. A ja? Okazuje się, że z nastroju euforii i totalnego zajoba na punkcie serii MGS, pod koniec tej recenzji niemal się rozpłaczę. Co się dzieje...



„Shadow Moses? To zupełnie co innego!"

Czy pamiętacie pierwsze wejście METAL GEAR SOLID? Wycieczki, które jeździły na targi i wystawy tylko po to, żeby zobaczyć najnowszy film z MGSa? A pamiętacie obrazki, którymi wszyscy się zachwycali? Para lecąca z ust, bogactwo detali? MGS wtedy wchodził jako król-pewniak. A teraz ma zaatakować po raz drugi. Czy wierzycie w to, że scenariusz drugiej części może być lepszy od pierwszej? Czy wciąż można nas czymś zaskoczyć? Wszak tamten dosłownie wyciskał łzy strumieniami. Ciężko przyjąć takie założenie. Genialne dzieła rzadko powstają dwa razy z rzędu. Rany... Oto wyjątek od reguły!

„Słyszałeś, co on powiedział? To nie może być prawda! Kim ja jestem?"

Jest! Wreszcie mam w rękach MGS2!!! Noc zarwana, oczy sine, serce tłucze się z podniecenia! Mam Wam tyle do opowiedzenia, że chciałbym, żeby dało się wszystko na raz, ale cóż...

Zacząłem od scenariusza. To prawda - Kojimie wciąż się udaje. Powiem tak: to, co wiecie o pierwszej części MGS, to niezupełnie prawda. Fakty nie zostały Wam przedstawione odpowiednio. Teraz dowiecie się prawdy z kilku źródeł. I ta prawda jest potworna! Do tego zaś tak dziwna, niewiarygodna i perfidna, że trudno uwierzyć! Może więc znów nie wierzyć? Heh... Ciężko cokolwiek pisać, bez zdradzania scenariusza, ale powiem tak: jeśli w pierwszej części Psycho Mantis wchodził w interakcję z graczem sprawdzając zawartość jego karty pamięci - spodziewajcie się, że tu pewne siły będą kazały Wam wyłączyć grę w pewnym momencie („Wyłącz to! Nie masz nic innego do roboty?"). Jeśli w pierwszej części Snake przyjechał z Syberii jako agent wojskowy, to dziś jest na pierwszych stronach gazet. Jest bohaterem i... Najbardziej poszukiwaną osobą przez policję i wojsko na całym świecie.

Całość scenariusza znów skupia się wokół idei Metal Geara i Solid Snake'a. Obaj stanowią barwne... Tło całej historii. Nic więcej nie powiem. Snake występuje raczej w roli legendy, mentora, może nawet cienia czasów minionych, niż jako bohatera historii. Zaskoczeni? Wzrosła rola Otacona (czyli Hala Emmericha), pojawia się kilka „duchów przeszłości", ale - co ważne i ciekawe - drugi MGS jest znacznie bardziej mistyczny, niż pierwszy. O ile tam wszystko dało się wytłumaczyć za pomocą nauki - tu ciężko sobie pewne rzeczy wyobrazić.

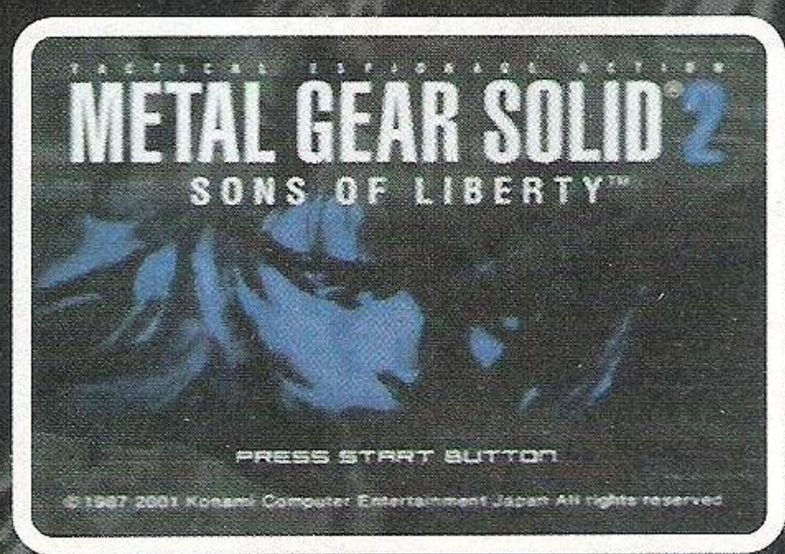
I dobrze. Miks technologii (w grze, która uchodzić ma za jedną z najbardziej realistycznych) i magii daje doskonały koktajl!

Dobra. O scenariuszu starczy. Jest wspaniały, niepowtarzalny i zakręcony, jak sprężyna w słoiku! Po skończeniu gry nie przypomnicie sobie wszystkiego. Historia jest tak złożona i tak wiele się dzieje, że nie sposób wykryć jej liniowości. Może tak: scenariusz jest liniowy, ale historia opowiedziana przez niego zdecydowanie nie. Wybaczcie, ale czuję, że każdą myśl ogranicza mi niechęć do psucia Wam zabawy. Dla uspokojenia powiem tylko tyle: częstokroć w scenariuszu znajdziecie elementy powtarzające się z części pierwszej. Np. walka z samolotem na dachu, prześlizgiwanie się po wąskim gzymsie, gdy trzeba kucnąć, elektryczny chodnik, który unieruchamiamy Nikitami, walka z grubym facetem między skrzyniami. Nawet organizacja superprzestępców „Dead Cell", której członkami są Vamp - istota, której niesposób zabić, czy Fortune - kobieta, którą omijają pociski. Albo Fatman - magik od ładunków wybuchowych. Pamiętacie FoxDie z MGS? Polecam wykrywanie powtórek. Spokojnie - na koniec gry dowiecie się skąd się biorą i ręczę, że będziecie zaskoczeni! I to jak!

Dodajmy jeszcze, że pierwsze przejście scenariusza nie zamyka przed nami zabawy grą! Jest mnóstwo dodatków, sprzętów, epizodów, które można zmienić i rozwinąć! Tylko grać, grać, grać! Zaraz też przypomina mi się wizja MATRIXA i ludzi podłączonych do sieci na stałe, myślę sobie, że ja chcę być podłączony do METAL GEAR SOLID 2. Nie chcę kończyć tej gry!

„Masz tu wszystko, co Ci potrzebne, dzieciaku"

Sterowanie nie zmieniło się niemal wcale od czasów pierwszej części. W zasadzie przesiadka jest bezbolesna. Oczywiście można biegać, skradać się przy ścianie, czołgać, ale dodatkowo doszły nam opcje pływania, skoku w dal (wzwyż wciąż nie można), strzelania z perspektywy pierwszej osoby. Zasadniczo ten widok i możliwość wykonywania niektórych czynności patrząc z oczu bohatera jest bardzo dobrym posunięciem. Widok postaci z góry często ogranicza nasze pole widzenia, rzut izometryczny zaś zniekształca kierunki na joypadzie. Teraz w razie

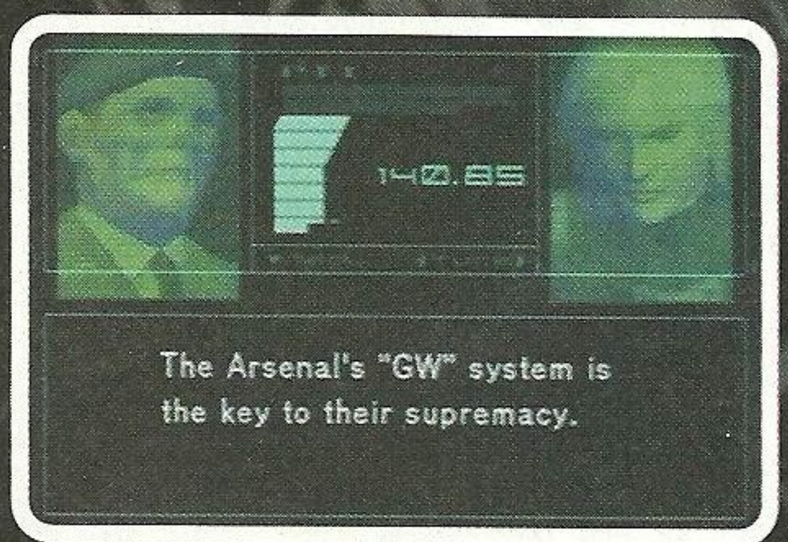


wątpliwej sytuacji możesz sobie spokojnie spojrzeć na przeciwnika, niczym w rasowej strzelance FPP i wysadzić mu kulkę w łeb. Super! Nie można tylko wtedy chodzić.

Skoro zaś o broni mowa - jest jej tu, razem z resztą sprzętu, znacznie więcej niż w pierwszej części. Pod koniec gry sprzętu masz już tyle, że wybieranie najodpowiedniejszego zajmuje nieco czasu. No i weźcie pod uwagę fakt, że poza pięcioma sytuacjami w całej grze nie ma przymusu używania danej broni. Zwłaszcza, że sprzęty mają bardzo różne zastosowanie. Na przykład spray z chłodziwem może służyć do unieszkodliwiania bomb, gaszenia ognia i odganiania robaków. Sądzę jednak, że koderzy chyba zrobili błąd wsadzając pistolet na strzałki usypiające do gry. Bo jest taki. Problem polega zaś na tym, że każdego wroga można uśpić jednym strzałem byle gdzie! Żadna inna broń nie jest tak cicha i skuteczna jak to! Niestety. Nie chcesz zabijać - usypiasz. Chcesz zabijać - usypiasz, podchodzisz i strzelasz w głowę śpiącemu z normalnego pistoletu. No bo sami powiedzcie - po co ładować kilogramy ołowiu w gościa, skoro cichutko go strzałką uśpię, zanim się zorientuje. Zresztą - w tej grze niemal nie trzeba zabijać (no, może bossowie są wyjątkiem) - każdego można sobie uśpić i zawlec śpiocha w miejsce, do którego nie zajrzy kolejny patrol. Tu zaś pojawia się kolejny problem: krótkofalówki.

„To nie są zwykli terroryści, Snake..."

Terroryści zmądrzeli w stopniu nieprawdopodobnym! Im ważniejszy teren, na którym jesteś, tym częściej muszą nadawać informacje o stanie otoczenia. W jednym z miejsc strażnik niemal cały czas chodzi z krótkofalówką przy ustach i powtarza: „Wszystko w porządku... Wszystko w porządku.". Co można zrobić? Można mu na przykład podrzucić pisemko z panieneczkami, żeby zainteresował się w kąciku i meldował, że wszystko OK,k nie patrząc, że się prześlizgujemy. Po przejściu MGS2 mam takie ogólne wrażenie, że każde miejsce jest do przejścia w dowolny sposób. Że choć scenariusz jest liniowy (i dobrze), to maksimum dowolności pozostawiono graczom w korytarzach, pomieszczeniach, na schodach. Każde pomieszczenie jest inne, każde ma inny rozkład strażników i kamer (tych w MGS2 jest znacznie mniej, niż w MGS). Dzięki temu można sobie przykucnąć i planować taktykę do woli. A jest co planować! MGS2 to popis sztucznej inteligencji. Żołnierze okrążają Cię. Ci, którzy mają tarcze, osłaniają tych bez tarcz. Jeśli bijesz się w pomieszczeniu wielopoziomowym, ludki nie biegną do Ciebie bez sensu, tylko strzelają z antresoli. Jeśli kogoś porazisz strzałkami, kumple budzą go natychmiast, jak go zobaczą. Chwila bez raportów przez krótkofalówkę i zaraz na miejscu pojawia się patrol. Zostałeś zauważony w korytarzu, gdzie stał jeden strażnik - zaraz melduje przez radio i zwalają się posiłki do pilnowania korytarza. Strzelisz kolesiowi w krótkofalówkę - nie będzie dalej nadawał. Przeciwnik został sam na polu walki, będzie się cofał za najbliższy załom i nadawał prośbę o posiłki. Posiłków zawsze sporo, ale czasem opłaca się wszystkich wytłuc (pousypiać), bo nikt już nie będzie zawracał nam głowy. Nie mówię już o tym, że jeśli schowasz się w szafce, a szukający Cię patrol zaświeci przez kratki i zobaczy Twoje oczy - zaraz do Ciebie zaglądają. Reasumując: przeciwnicy, z których spotykasz to chyba najciekawsze wyzwanie, z jakim kiedykolwiek miałem do czynienia w grach! Sprytni, trudni do zaskoczenia, szybko się poruszający, działający grupowo... Boję się MGS3!



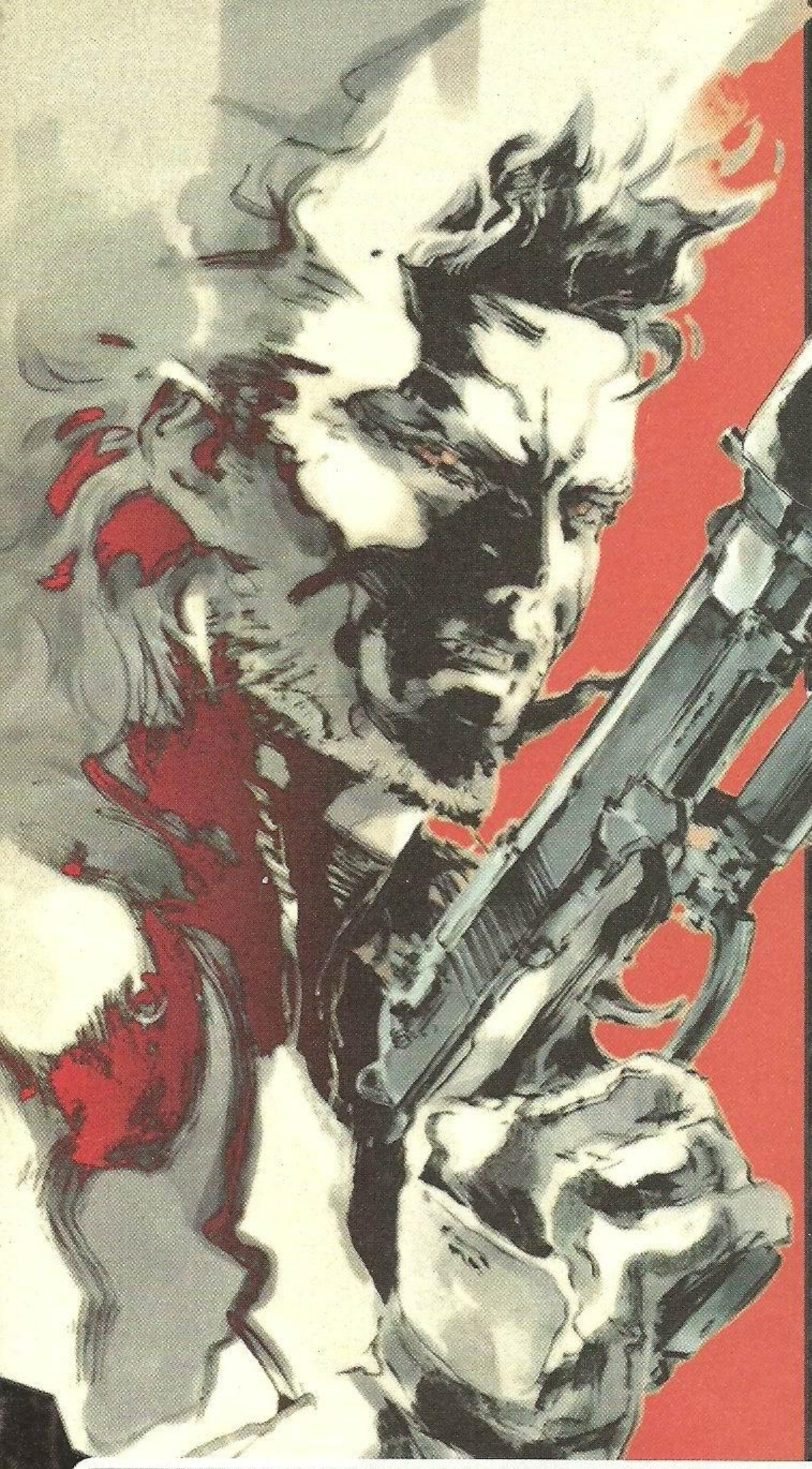
The Arsenal's "GW" system is the key to their supremacy.

„Zostaw go! Snake nie był przewidziany w Twoim treningu!"

Oprócz tego, że każą nam realizować scenariusz, pojawi się przed Wami w MGS2 kilka ciężkich zadań.

ANALOGIE I DUCHY PRZESZŁOŚCI...

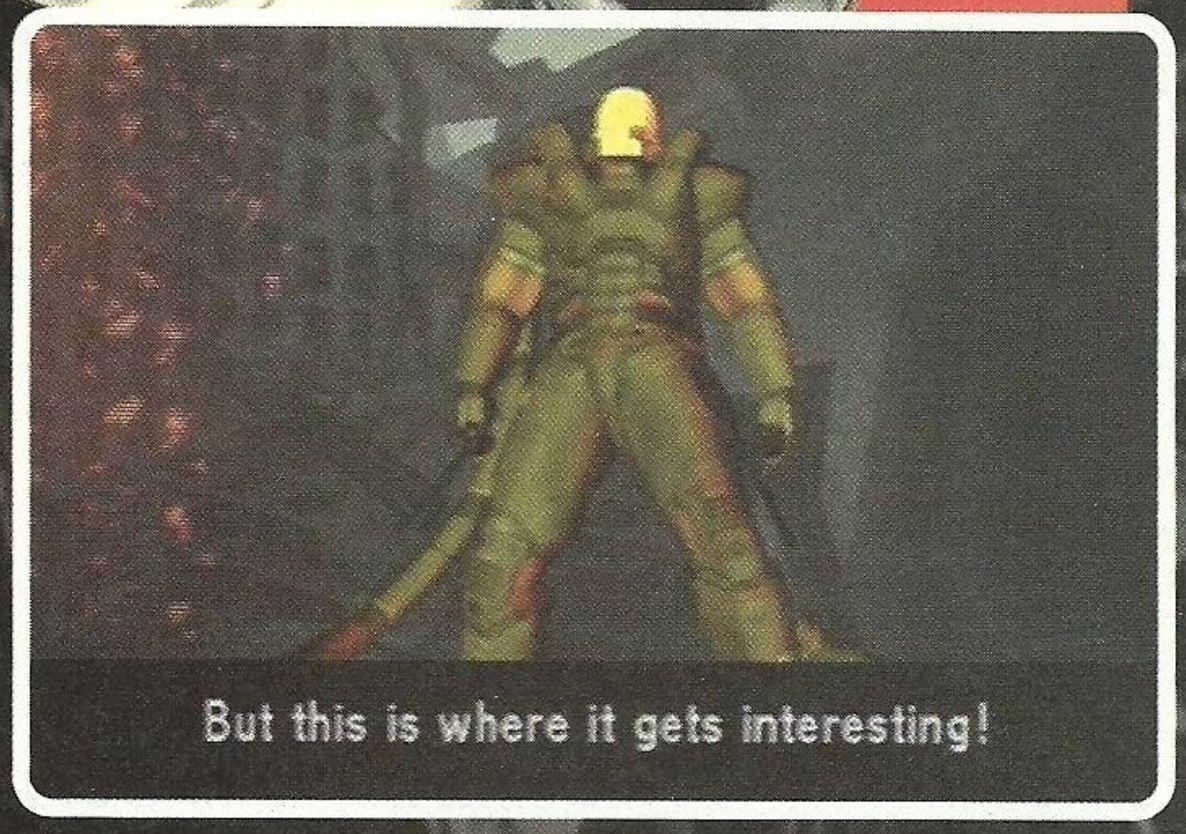
Dziką radością w METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY powinny stać się dla Was odniesienia i zapożyczenia z innych produkcji. Począwszy od tego jakich Windowsów używają terroryści w bazie, przez plakaty i pudełka ZOE OF THE ENDERS - też wszakże tytułu Kojimy. Zwróćcie uwagę, kto mówi w MGS2: „When You give into the fear, darkness comes" - gdzie zostało to powiedziane wcześniej? Albo moment, w którym Snake widzi za rogiem cień Vulcana Ravena z wielkim karabinem i szepcze: „Raven!", a za rogiem okazuje się, że to pozostawiona zabawkowa figurka Ravena, która rzuca cień od leżącej opodal latarki. Plakaty z MGS też się znajdą. Zważcie, jakie ma to znaczenie dla realiów gry! Terroryści muszą znać Snake'a! Nie mówię już o humorze. Np. gdy wynurzasz się dla zaczerpnięcie tchu w zalanym wodą korytarzu pełnym trupów i bomb, a obok Twojej głowy pływa żółta, wannowa kaczuszka...



Właściwie gdyby pofilozofować nad tą grą, okaże się, że tak naprawdę to cała składa się z: kilkudziesięciu pomieszczeń, spotkań z innymi postaciami, zadań do wykonania. To prawda. Gra ma ewidentnie „misyjny" przekaz. Cały czas coś robimy - mamy wyznaczone zadanie i do jego wykonania dążymy. Trzeba powiedzieć, że Japończycy mistrzowsko wręcz urozmaicili nam zabawę! Sporo w tym odcinku bomb. Kilkukrotnie przyjdzie nam wyszukiwać ładunki i unieszkodliwiać je. Pod koniec dojdziecie już do takiej wprawy, że brygada saperów Wam nie dorówna. Cóż - taki klimat misji, bo terroryści chcą wszystko wysadzić. Oprócz tego będzie nieco skradania się, wiszenia nad przepaściami, szarpania ze strażnikami, pływania, prowadzenia bezbronnych, chorych dziewczynek, walki z potwornymi maszynami. Misji snajperskich... Grając w MGS2 myślałem nad niezmierną pomysłowością tych ludzi. To właściwie jest jedna gra! Tak jak DEVIL MAY CRY! Tak jak ICO, tak jak GRAN THEFT AUTO 3! A jednak najbardziej niesamowita, bo różnorodna, nie tak, jak wyżej wymienione! Nie dość, że zawiera doskonały scenariusz, który wykarmiłby niejedną książkę, to jeszcze mieści w sobie kilka gier zręcznościowych, strategicznych, logicznych... Odnoszę wrażenie, że praca nad serią METAL GEAR SOLID, to głównie spisywanie pomysłów na epizody w grze. Są tak doskonałe, tak dopracowane, tak wspaniale się zazębiają, że strach! Nie ma szczegółu, który pozostałby bez wpływu na zachowanie postaci, czy przebieg scenariusza. Z pierwszej części MGS powyciągano najdrobniejsze detale, które przypominane w czarno-białych retrospekcjach okazują się mieć kluczowe znaczenie, choć wtedy nie zwróciliśmy na nie najmniejszej uwagi! Nawet VIRAL MISSIONS (pamiętacie? Dodatek do MGS?) okazują się mieć kluczowe znaczenie dla opowieści! Tego dodatku po prostu nie mogło nie być! Mówiąc bez ogródek - pod względem scenariuszowym to doskonała, rzemieślnicza robota! A postacie? O rany...

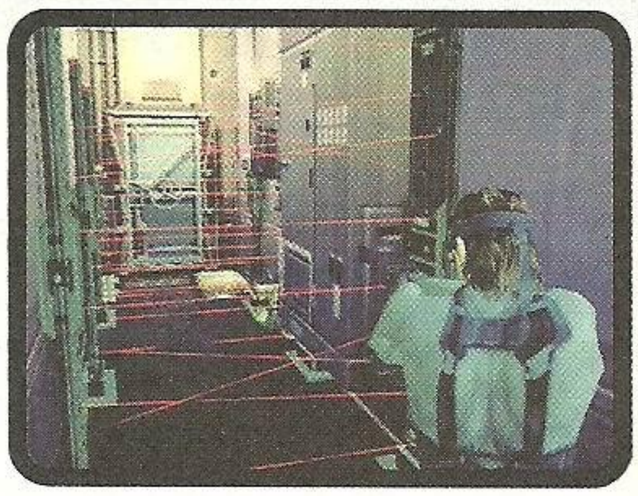
„Zabij mnie! Może to Ty jesteś tym, z którego ręki zaznam szczęścia!"

MGS2 nie zawodzi na żadnym polu! W jednej grze spakowano troski i łzy tylu ludzi, że doprawdy ciężko położyć się spać. Widok umierającej dziewczyny, kobiety, która straciła wszystkich i wciąż nie może umrzeć, matki błagającej o życie dziecka, walka o rzeczy proste - jak przyjaźń, miłość, wolność. Nawet źli ludzie każą się nad sobą zastanawiać. Nie mówiąc nawet o tym, że autorzy pokazują świat w sposób etycznie doskonały - każdy, nawet najgorszy człowiek, ma swoje motywy, które przedstawione są tak, że łatwo je zrozumieć. Nie zawsze się je popiera, ale czasem... Zauważcie, że MGSy nie poruszają jakichś wielkich rzeczy. Fakt - ekologia, problemy atomowe.... Może nieco. Tak naprawdę najważniejsi są ludzie i to, czego uczą nas przez swe uczynki. Kojima uwielbia moralizować. MGS2 nie jest wyjątkiem. Myśl przewodnia pierwszego MGS'a to : „Nikt nie może kazać Ci być kimś, kim być nie chcesz - sam wyznaczasz swoją przyszłość". Teraz mamy drugi morał: „Najważniejsze jest to, co po nas zostanie. Dbajmy o to - bo nie wystarczy mieć ideę, by ludzie ją pojęli. Nie wystarczy spłodzić dzieci, by były dobrymi ludźmi. Wszystko trzeba pielęgnować.". Kurczaki... Być może gra nie jest tak smutna jak pierwsza część.



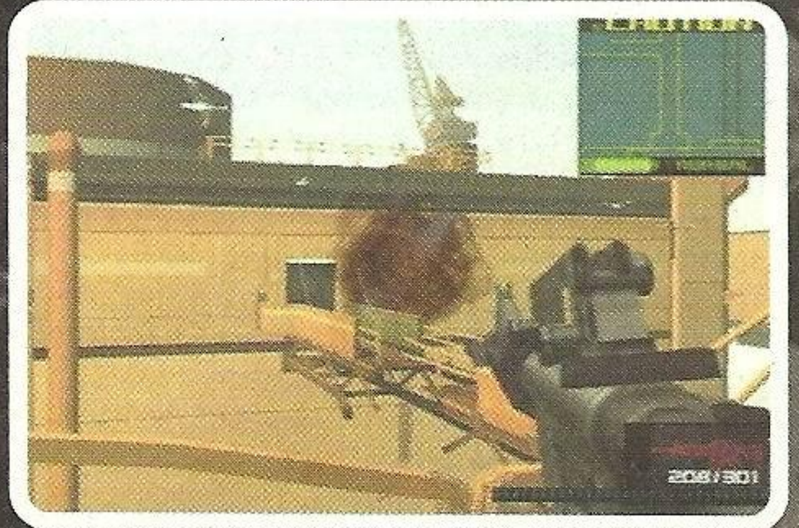
REALIZM PRZEZ DUŻE „R"!

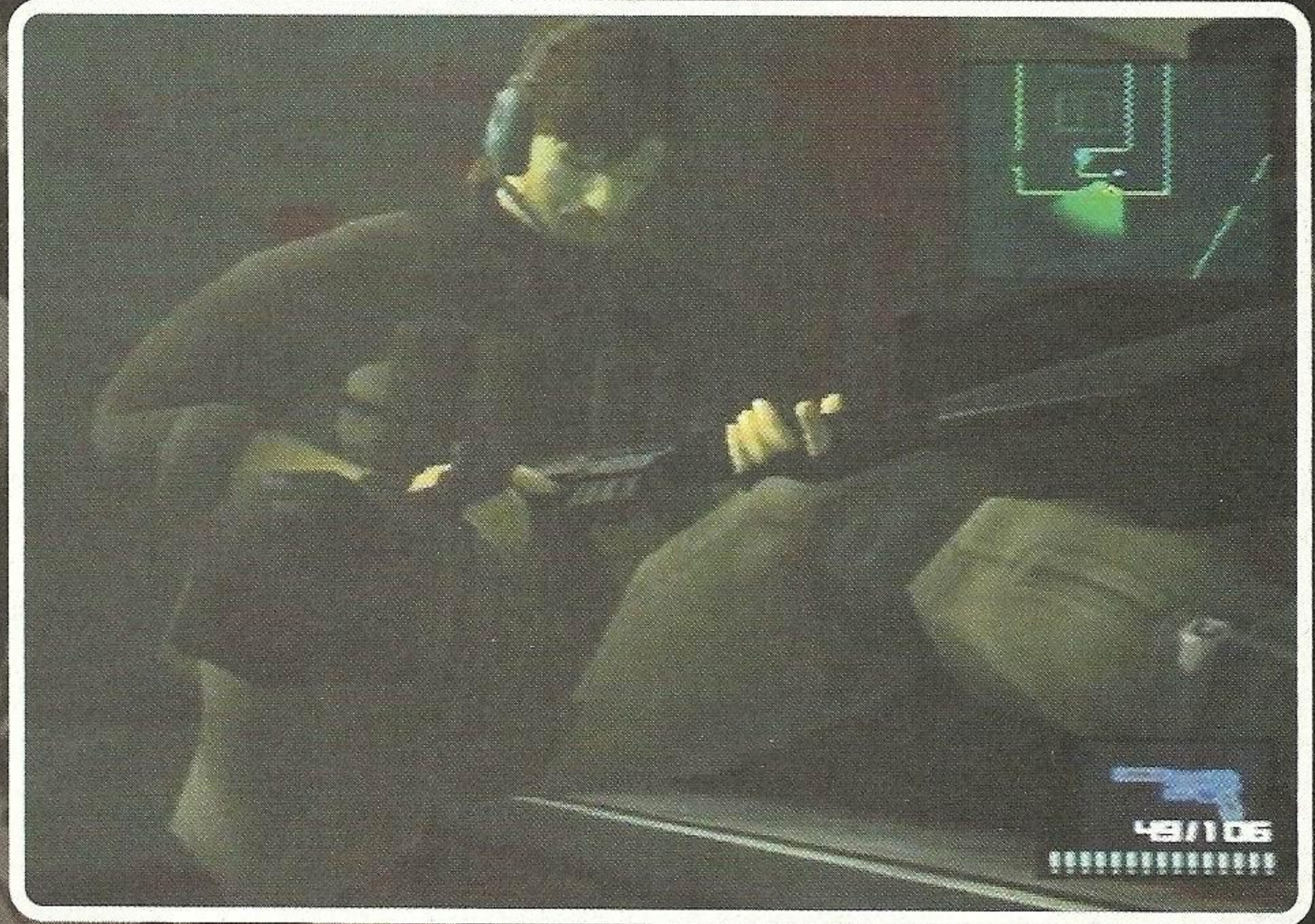
Realizm MGS2 to materiał na osobny tekst. Pobędziesz długo na deszczu? Kichasz. Masz podejrzenia, że w pobliżu są czujniki laserowe - strzel w worek z mąką, a rozpyli się i zobaczysz lasery. Nie strzelaj jednak za wiele, bo znów się rozkichasz. Chcesz porozwalać coś mięsistego? Postrzelaj w owoce! A potłuc? Szklanki i kieliszki oferują usługi. A może za szybko biegałeś na dachu? Niestety - mewy nie znają szacunku. Pod gzymsami, gdzie ostro narobiły, możesz się łatwo poślizgnąć. Zdenerwowało Cię ptaszysko? Zastrzel je, albo uśpij strzałkami. Śpiąca mewa da się obejrzeć z każdej strony. Po czym poznać, że ktoś był w dokach? Ma na nogawce robaki, od których aż się tam roi. Nie możesz przycelować, bo mruga Ci światło? Może to ćmy, które latają wokół żarówek? A może po prostu zbij żarówkę, bo strażnicy zauważą Cię na tle mrugającego światła, gdy ruszysz do przodu. A kto wie, czy i cień Cię nie zdradzi! Uważaj na wodę! W niektórych miejscach kapie z sufitu i łatwo zamoczyć podeszwy. A zostawiając mokre ślady... Najlepiej wysuszyć je gdzieś. Może w łazience pod suszarką do rąk? Niektórych plam nie da się jednak zmyć. Uważaj strzelając do strażników. Plamy krwi na podłodze zostają na długo i nikt ich nie zmywa. Pamiętaj - strzał w głowę wyrzuca fontannę mózgu i krwi. Widać to, jak diabli. Uważajcie na siebie! Wszystko może Was zdradzić!



WADY? JAKIE WADY...

Tradycyjnie już tworzę ramkę z wadami, żeby nie psuć recenzji. Po pierwsze - trupy znów znikają. Czasem nawet na naszych oczach. Co prawda wytłumaczenie na koniec gry dopuszcza nawet i taką możliwość, ale czy ja wiem... Po wtóre postać Vampa - najciekawsza wizualnie z całej gry, jest płaska jak Ally McBeal. Nic mądrego nie mówi... Nie wiem. Może pojawi się w następnym odcinku, do którego zakończenie jest jak znalazł.
Dla mnie najgorszym bykiem jest reżyseria filmików. Zwłaszcza zaś ich zakończenia. Wyglądają, jakby były poucinane. Aż chciałoby się, żeby po jakiejś smutnej scenie na chwilę zapadła cisza, ciemny ekran, zastanawiamy się. A tu cięcie i jedziemy dalej. To nie jest dobry pomysł - coś tu nie wyszło. No i ten pistolet ze strzałkami, który ułatwia całą zabawę w stopniu okrutnym. To tyle.

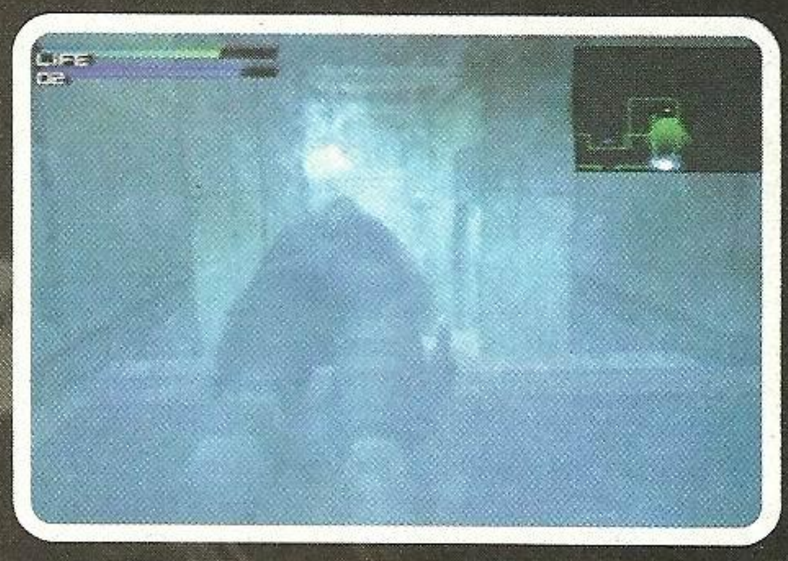




Nie ma drugiej Sniper Wolf, która umierając zabierała ze sobą nasze szczęście na długie dni po zakończeniu gry. W MGS2 ważne jest, to dlaczego ludzie giną. Dlaczego przezwyciężają swój strach, dlaczego się poświęcają. To jest przekaz nie tylko dla graczy, ale dla wszystkich ludzi na świecie. Piękny, prosty przekaz. Ech...

„Spójrz - zachód słońca. Jest piękny!"

Graficznie MGS2 jest porażający. Wiele się dzieje w zamkniętych pomieszczeniach - i tu bogactwo detali dosłownie poraża, obezwładnia i lasuje zawartość mózgoczaszki. W jadalni leżą owoce, zestawiki z przyprawami na każdym stole. W wodzie walają się śmieci. Na sprzętach są napisy. W szafkach załogi bazy, na drzwiczkach są obrazki panienek i zdjęcia rodziny. Widać dokładną strukturę drewna, stali, betonu. Na twarzy Ocelota wychodzą żyły. Dziewczyny kokietują chłopców w taki sposób, że aż chce się je zaprosić do kina. Kiedy statek płynie po rzece, można wyjść na top masztu i obejrzeć miasto po obu stronach rzeki. Żołnierze śpią na warcie, czytają książki, słuchają walkmanów, przytupują sobie na schodach. Można im strzelić w klamrę paska, w krótkofalówkę. Wszędzie widać najdrobniejsze szczegóły. Gra jest po prostu przepiękna!!! A bezwstydni autorzy wiedząc, że każdy będzie się zachwycał uderzają w najczulsze struny! Zachody słońca, wielkie przestrzenie!... Yawn!!! Wyobraźcie sobie, że stoję na moście i strzelam do strażnika i nagle... Zapiera mi dech w piersiach! Wyciągam snajperkę i namierzam jego głowę, ale nie mogę strzelić. Co się dzieje? Ojej... Przecież ja za nim widzę masę konstrukcji - dźwigi, budynki, okna za którymi są ludzie, gdzieś w oddali chodzi inny strażnik, latają Cyphery - małe roboty szpiegowskie... I wyobraźcie sobie, że nie raz staniecie tak, żeby się rozejrzeć. Wetknąć Snake'owi w usta peta i spojrzeć na morze. Wczuć się, pomyśleć o wietrze, o oceanie, o misji. Skontaktować się z przyjaciółmi za pomocą radia... Jeśli FLIGHT SIMULATOR ma dawać poczucie zabawy samolotem, to w MGS2 będziecie grać, żeby sobie pochodzić - gwarantuję Wam. Pochodzić, żeby spotkać się z przyjaciółmi. Dokładnie będziecie wiedzieć, że za tą ścianą stoi Ona - wejdziecie tam i uśmiechniecie się, bo znów - jak dziesiątki razy przedtem, kiedy graliście - zmarszczyła nosek i powiedziała, że nigdzie nie idzie. Ale zaraz będzie po wszystkim, bo przecież zabierasz ją nad ocean. I powie: „Spójrz - zachód słońca...". Wszystko to sprawia, że naprawdę ciężko jest zapomnieć MGS2. Ludzi, których tam poznałeś, przyjaciół... Ludzi szlachetnych i tego jak byli słabi i jak dzielni. Przepraszam za te rzewne fragmenty, ale tak się wzruszyłem niesamowicie, jak teraz to wszystko wspominam, że mam prawie łzy w oczach. Cholera. Coraz lepsi są chłopaki, heheh... Nie sposób nie uwierzyć, że postacie są prawdziwe. Na przykład dziewczyna mówi Ci: „Tak naprawdę nie muszę nosić okularów. Tak tylko zakładam, bo lubię. Ale mam zdrowe oczy.". Przecież... To takie ludzkie...

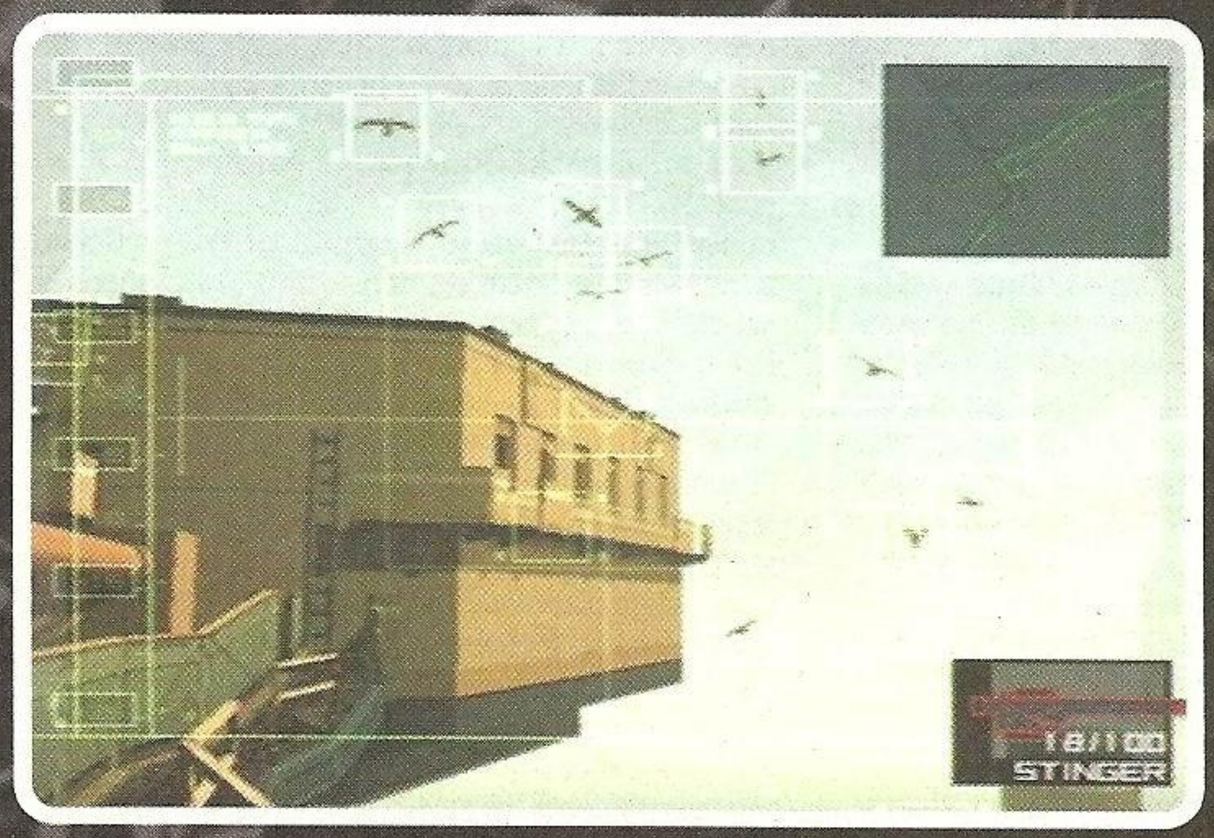


„Snake! To jeszcze nie koniec!"

Ach... Prawie się zryczałem przy pisaniu recenzji. Muszę Wam wyznać, że METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY, to gra nieprawdopodobna. Zrobiona przez ludzi poważnych i pracowitych, którzy naprawdę wiedzieli, czego chcą. Z wymową i olśniewająco piękna. Zapewne większość z Was jeszcze w nią nie grała. Życzę Wam z całego serca, żebyście zagrali w nią jak najpóźniej. Naprawdę dewastuje duszę i pozostawia pewnien niepokój, każe się zastanawiać nad pewnymi rzeczami. Nieprzyjemne uczucie, jeśli brać je z zaskoczenia. Przygotujcie się. Wybierzcie jakąś ładną noc, wyjdźcie na balkon ze szklanką soku. Popatrzcie na niebo. METAL GEAR SOLID 2 nie kończy się po końcowych napisach w grze. Cała seria MGS kończy się w sercu każdego gracza, po tym jak wyłączy konsolę, telewizor i spojrzy na siebie w lustrze. Na to bądźcie gotowi. Życzę Wam takich wrażeń, jakie odebrałem ja podczas tej gry. Bo MGS2 dopiero po drugie jest najwspanialszą, najbardziej spójną, zaskakującą, wciągającą grą na Playstation2.

Po pierwsze - czyni ludzi lepszymi.

Grabarz



PlayStation 2 **10**

GRAFIKA 10
DŹWIĘK 10
MIÓD 10

Wydawca: Konami
Producent: KCET
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

RECENZJE

Nadszedł grudzień, a wraz z nim prawdziwy wysyp nowych gier. Recenzję miesiąca macie już za sobą, ale to nie znaczy, że nie ma więcej dobrych pozycji. Są. Część jest nawet wybitna. Niestety, te święta będą ostatnimi w karierze PSX i DC. Po prostu za dwa miesiące nie będzie już praktycznie gier na te konsole...

Windsurfer's Paradise

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Midas Interactive
- **Ocena:** 3/10

Midas Interactive po raz kolejny uraczyło nas „wspaniałą inaczej" grą. Pamiętacie CALIFORNIA WATERSPORTS? Zapewne nie, bo kto by się przejmował taką syfną pozycją.

Jeżeli nie pamiętacie, to Wam przypomnę. CW to gra (choć ciężko to „cudeńko" takim epitetem opisać) o sportach wodnych. Czego tam nie było - surfing, skutery, windsurfing... Co, windsurfing już był? Więc po co gra pod tytułem WINDSURFERS PARADISE? Nie mam pojęcia. Już w CW windsurfing był najnudniejszym elementem, a tu pojawia się pozycja, która zajmuje się tylko tym sportem.

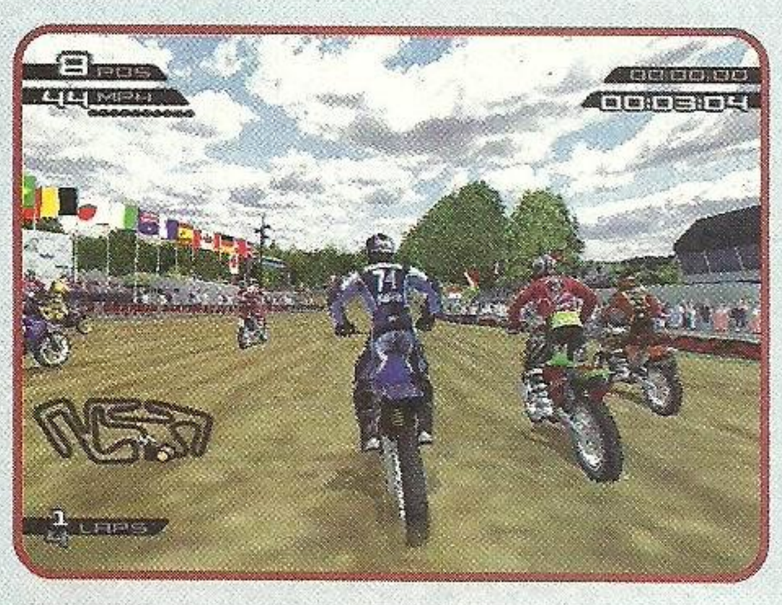
I nie zmienia się w stosunku do CW ani na jotę. Jeszcze raz zadam to retoryczne pytanie: po jaką cholerę? Czy firma Midas ma graczy za aż takich maniaków sportów wodnych, czy może za idiotów, którzy przełkną wszystko, co im wydawca zaserwuje? W pierwszym wypadku myli się niewątpliwe. Kogo obchodzą sporty wodne zapodane w takiej beznadziejnej formie? No kogo? A jeżeli przychyla się do drugiej opcji, to obraża nas wszystkich i należy ich zbojkotować. WP jest gra niskobudżetową, ale nie wiem jak niska musiałaby być cena, abym skusił się na jej zakup. Nawet 5 złotych to za dużo. Przy kontakcie z WP ogarniają człowieka nudności i ma się przemożną ochotę zwrócić ostatni posiłek.

A potem pozostaje niesmak w ustach. Bleee...

[Marcellus]

MX Raider

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Infogrames
- **Ocena:** 6/10



Ta gra jest pierwszym z wielu tytułów, które firma Infogrames zamierza wydać pod świeżo wskrzeszoną marką...

ATARI. Jedna z największych kiedyś firm produkujących komputery, automaty i gry. Ostatnim jej podskokiem na rynku gier i konsol była nieudana próba wypuszczenia konsoli o nazwie Jaguar. Upadek okazał się być bardzo bolesny i Atari zniknęło z rynku na długie lata...

MX RAIDER nie jest może najlepszym tytułem, jaki mógł ukazać się przy okazji powrotu Atari na rynek, ale na szczęście nie jest też najgorszym. MXR jest grą o motocrossie, ładną, szybką i prostą. Zbyt prostą. Ta właśnie cecha przesądza o przeciętnej ocenie. Wystarczy odkręcić na maksa gaz i można napierać. Oczywiście - czasami trzeba trochę odpuścić, ale jazda jest zbyt arcadeow'a. Drażni też kiepski system kolizji, ograniczenie wokół toru (nie da się wypaść z trasy) i średni system odpalania trików. A także sposób, w jaki są wykonywane i łączone z innymi animacjami (np. upadku). Jak już wspominałem gra wygląda ładnie, liczba detali w otoczeniu toru jest naprawdę duża, motocykle i ich jeźdźcy prezentują się dobrze, są poprawnie animowani (podczas samej jazdy, nie podczas trików!) i brudzą się. Fajnie to wygląda. Dźwięk jest po prostu przeciętny i nie ma się co nad nim rozwodzić.

MXR oferuje dużo oryginalnych, licencjonowanych tras z całego świata. Jest też kilka zaprojektowanych specjalnie dla gry oraz areny do popisów kaskaderskich. Gdyby jeszcze sterowanie było lepsze, a poziom trudności wyższy, to mielibyśmy naprawdę bardzo dobry motocross. Trochę jednak do tego zabrakło. **[Marcellus]**

Sunny Garcia Surfing

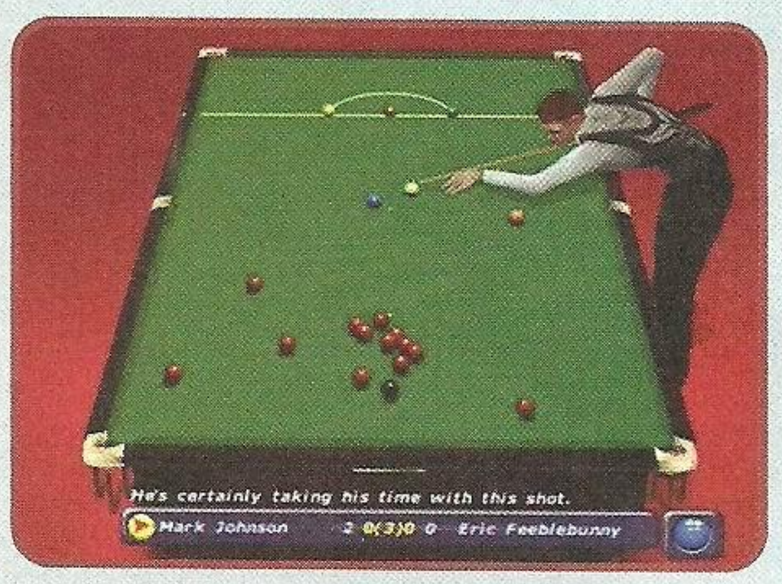
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Ocena:** 5/10

Znów wracamy na słoneczne plaże Kalifornii w gierce o surfowaniu na desce. Tym razem jednak mamy zapewnione przynajmniej to, że fale będą wyglądały przyzwoicie.

Oczywiście dlatego, że ta pozycja wydana została na PS2. Ale jakoś nie grzeje mnie to prawie wcale. Jest tyle fajniejszych gier do kupienia i grania, że SGS może i raczej powinno przepłynąć przez rynek niemalże niezauważone. Rzecz oferuje wprawdzie sporo ekstremalnej zabawy, ale gdzie jej tam do TONY HAWK'S PRO SKATER 3. A przecież zasady są podobne: tu ślizgamy się po falach na desce, a tam jeździmy na desce i w obu grach możemy wykonywać różne triki. TONY HAWK jest jednak dużo, dużo lepszy, większy, „głębszy" i oferujący kilkaset razy więcej miodu. Grywalność TONY'ego prawie nigdy się nie kończy, a w przypadku SGS kończy się już po kilku godzinach. Czyli w momencie gdy już solidnie opanowaliśmy sterowanie i wszystkie dostępne triki (jest ich 54). SGS wygląda bardzo przeciętnie - solidnie, ale nie olśniewająco i z całą pewnością mogła wyglądać kilka razy lepiej. Dźwięk to oprócz szumu fal i innych takich morskich bzdetów, także licencjonowany soundtrack. Dość przeciętna kombinacja kawałków współczesnego punk rocka, poprzekładanych reggae. Można słuchać lub nie. Co od grywalności, to jak już wspomniałem jest dość ograniczona, uczyć się trzeba dość długo, ale jak już się nauczymy, to SGS natychmiast przestaje być wyzwaniem. Sterowanie na początku wydaje się dosć trudne, ale już po kilkudziesięciu minutach zaczniecie łapać, o co biega. Tylko po co tracić na SUNNY GARCIA SURFING tak dużo czasu? Gra jest po prostu przeciętna, a w momencie gdy na PS2 zaczynają wychodzić pozycje, które powodują nieustanny wytrzeszcz oczu, karmią nas tonami miodu, są naprawdę długie i oferują interesującą zabawę, jest to bardzo marny wynik. **[Marcellus]**

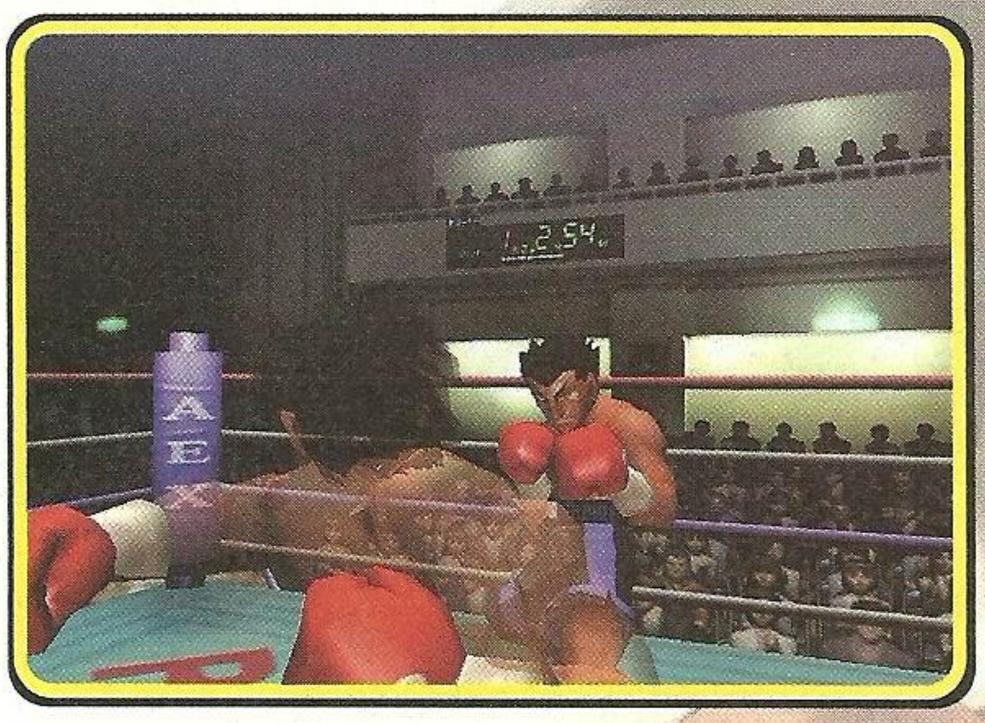
WC Snooker 2001

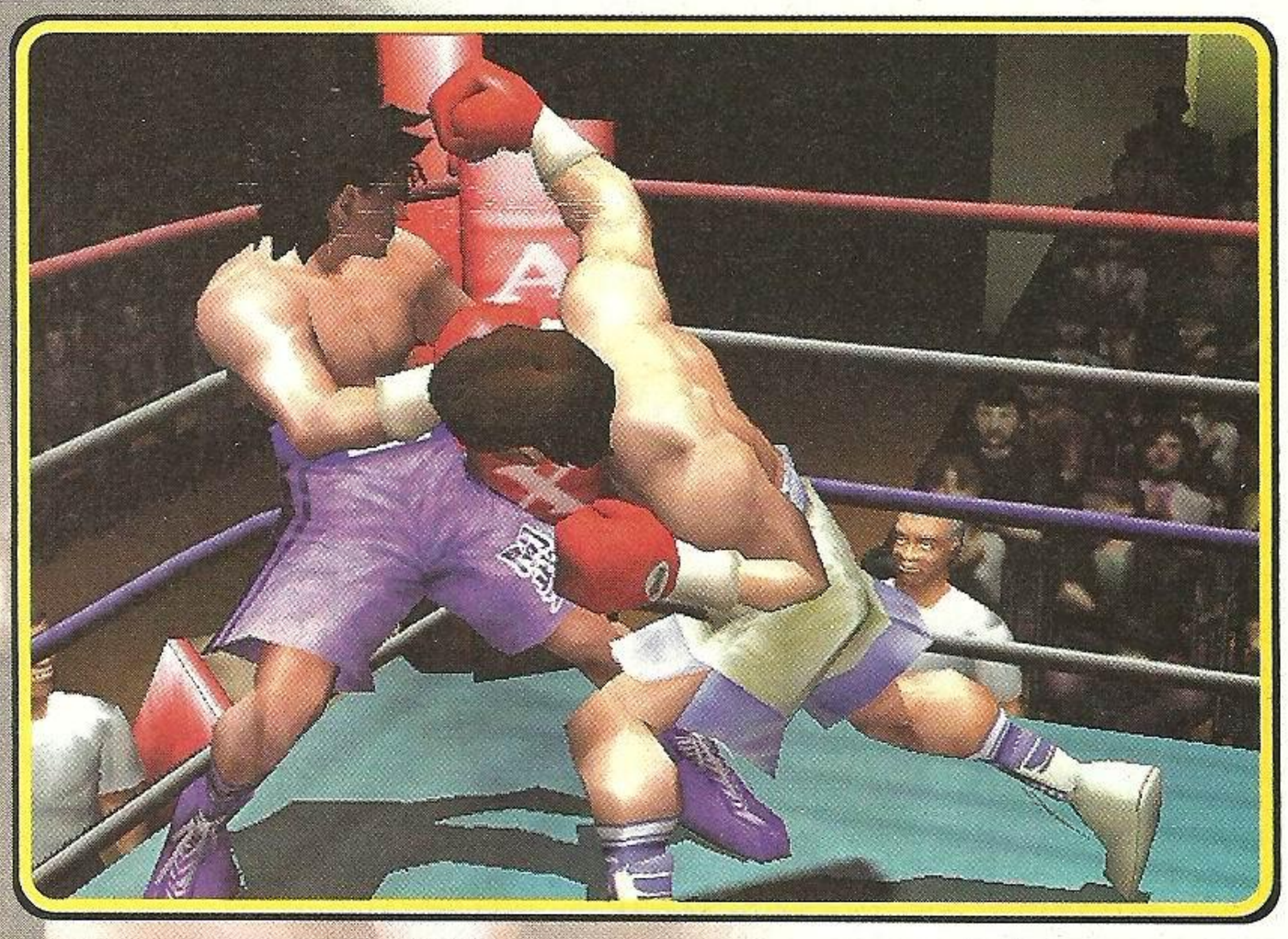
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Codemasters
- **Ocena:** 7/10



Snooker to odmiana bilardu. Gra toczy się na dużo większym stole, jest także więcej bil. Są jeszcze inne różnice, szczególnie w kulturze gry - bo snooker to gra dżentelmenów.

Snooker jest spokojny, powolny. Wymaga powagi i skupienia. Komentatorzy mówią przyciszonym głosem, a sama rozgrywka trwa bardzo długo i nie przytłacza tempem. Zasady snookera są dość proste: należy wbić wszystkie bile do łóz. Kolejność jest w zasadzie dowolna, ale trzeba wbijać naprzemiennie bile czerwone i „kolorowe" (pozostałe kolory). Bile czerwone liczą się za jeden punkt, a „kolorowe": żółta - 2 punkty i kolejno o punkt więcej - zielona, brązowa, niebieska, różowa... Aż do czarnej za 7 punktów. Wygrywa oczywiście ten zawodnik, który uzbiera więcej punktów. To oczywiście tylko absolutne podstawy gry. Zasad jest mnóstwo, ale wszystkich nauczycie się, jeżeli zagracie w WCS 2002. Podstawą jest tryb kariery, w którym można trenować pod uważnym okiem Dennisa Taylora i piąć się po szczeblach rankingu. Początkujący z chęcią skorzysta z ułatwienia celowania. Oczywiście są też standardowe mecze lub turnieje z udziałem największych gwiazd tego sportu (Ronnie O'Sullivan, Stephen Hendry). Grafika jest przyzwoita, wystarczająca jak na potrzeby gry. Muzyczka spokojna, czyli taka jak powinna być. Opcji jest dużo, grania także, uczyć się trzeba długo (jak w życiu), ale jak ktoś lubi snookera, to się nie zawiedzie. WCS 2002 to gra na bardzo długie zimowe wieczory. Flegmatyczna. **[Marcellus]**





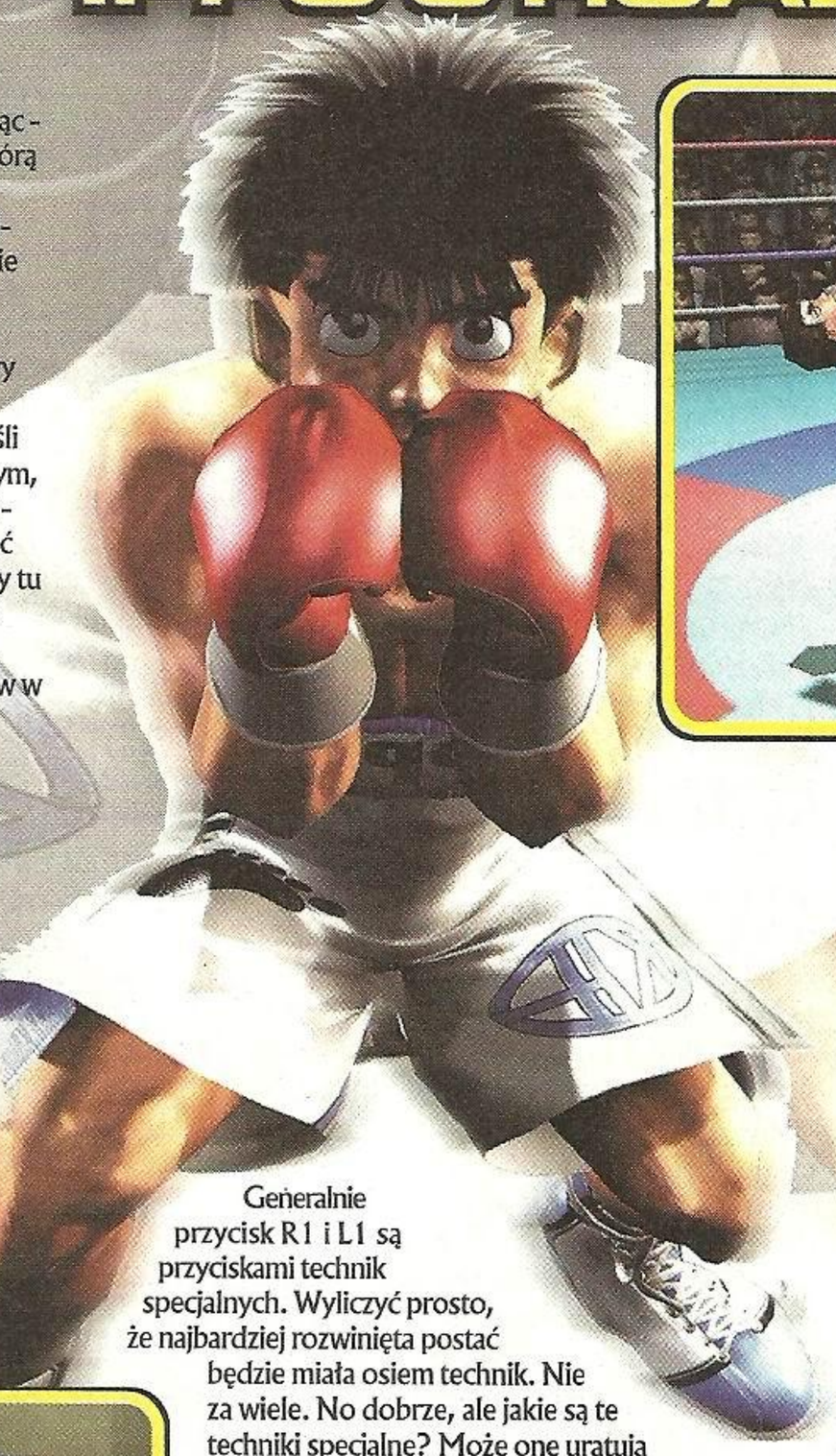
Po wielu trudach i znojach udało się wreszcie odkryć jak z ludzkiej pięści zrobić broń. Ani kung-fu, ani karate nie okazały się jednak zwycięzcami. Zawody wygrał boks.

VICTORIOUS BOXERS
IPPO'S ROAD TO GLORY

Gra VICTORIOUS BOXERS: IPPO'S ROAD TO GLORY to dziwna pozycja. Nikt się po niej wiele nie spodziewał. Ot - japońska gra zrobiona przez Japończyków na podstawie jakiejś ich tam bokserskiej mangi. I tyle. Tymczasem jednak okazało się, że VICTORIOUS BOXERS: IPPO'S ROAD TO GLORY jest grą niezłą, jeśli nie dobrą.

Bohaterem głównym trybu kariery jest chłopak imieniem Ippo. Jego wygląd doskonale reprezentuje klimat całości tej produkcji. Wszyscy w niej są krępi, nieźle zbudowani, o doskonale wypracowanych węzłach mięśni. Wiek? Jak w „Kajku i Kokoszu" - ciężki do rozpoznania. Skoro już jesteśmy przy wyglądzie, spłyńmy z gracją w stronę ogólnego rozwiązania graficznego gry. Najważniejszy jest ring i zawodnicy. Reszta się nie liczy. Generalnie rzecz biorąc - to co znajduje się poza ringiem, to wielka psia kupa, na którą ktoś jeszcze splunął. Nie mówmy o tym. Powiedzmy o bokserach i ringu. Cały bajer polega na tym, że VICTORIOUS BOXERS: IPPO'S ROAD TO GLORY tylko pozornie jest grą nieskomplikowaną. Odbębnienie otoczenia ringu pozwoliło koderom na wtłoczenie niezłej liczby detali w postacie i mechanikę gry. O tym, że spocone cielska i śliwy pod oczami wyglądają nieźle, pisać chyba nie muszę. Ale niech przedsmakiem Waszego zdziwienia będzie fakt, iż jeśli robicie unik w lewo i walicie jednocześnie prawym sierpowym, to siła ciosu jest znacznie większa, niż ze stabilnej pozycji - wiadomo dlaczego - ciągniecie ciało za ręką. Łatwo wysnuć wniosek, że można - przy odrobinie fantazji wymyślić jakby tu zakombinować, żeby ułożyć sobie jakieś strategie. Istnieje taka możliwość w rzeczy samej. Strategie opracowywać można i należy. Trzeba bowiem podkreślić, że przeciwników w grze spotkamy ponad czterdziestu, a każdy z nich reprezentuje inną strategię walki. Niemożliwością jest wykończyć wszystkich w ten sam sposób. Stąd też ważne jest rozgryzienie taktyki przeciwnika i zaatakowanie jego słabych punktów - na przykład wcinanie się szybkimi krótkimi ciosami w techniki przeciwnika silnego, acz powolnego.

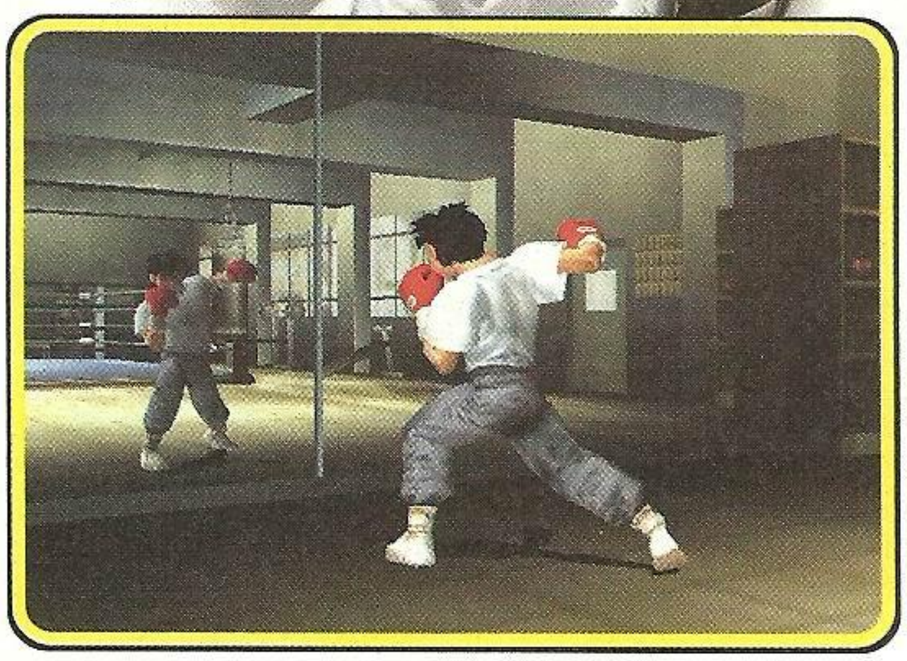
Choć w trybie kariery możemy grać tylko tytułową postacią Ippo, to tryb pojedynku z kolegą pozwala nam już wybrać wszystkich tych zawodników, z którymi mecze wygraliśmy. Tu okaże się, że każdy z nich ma określoną liczbę technik specjalnych, które wykonujemy wciskając dwa przyciski joypada. Problem polega jednak na tym, że tak naprawdę ani „niespecjalnych" technik, ani specjalnych nie jest dużo. Wymieńmy je: lewy prosty, prawy prosty, lewy sierpowy, prawy sierpowy. Koniec. Techniki specjalne? R1 + lewy prosty, R1 + prawy prosty... itd.

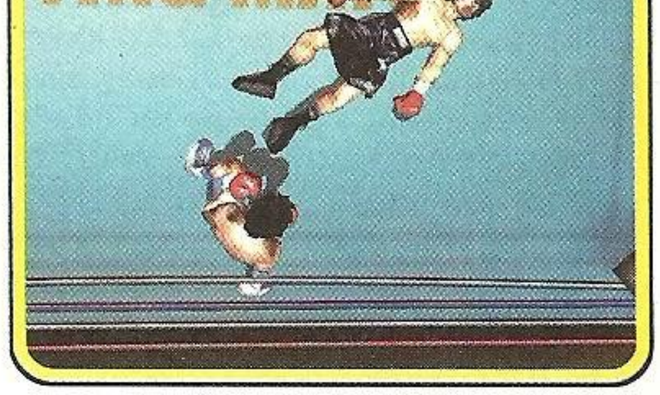


Generalnie przycisk R1 i L1 są przyciskami technik specjalnych. Wyliczyć prosto, że najbardziej rozwinięta postać będzie miała osiem technik. Nie za wiele. No dobrze, ale jakie są te techniki specjalne? Może one uratują nam życie? Możliwe. Z początku nie spodziewajcie się cudów. Pierwszą techniką specjalną Ippo jest podbródkowy. Dalej jest coraz bardziej spektakularnie. Nieco problemów będzie też pewnie na początku ze sterowaniem i ustawieniem kamery. Zacznijmy od kamer. Można je ustawić na jeden z osiemnastu sposobów - niestety, żaden nie jest idealny i tak naprawdę po kilku godzinach grania wciąż nie byłem pewien, czy mam ten najodpowiedniejszy. Jeśli zaś chodzi o sterowanie, to uwaga. Gałka w lewo - postać idzie w SWOJE lewo. Gała w prawo - postać w SWOJE prawo, tył - SWÓJ tył, przód - SWÓJ przód. Jeśli nie znajdziecie sobie kamery, która będzie się obracać razem z postacią - ciężko obliczać w głowie, w którą stronę chcecie iść.

Reasumując - VICTORIOUS BOXERS: IPPO'S ROAD TO GLORY, to wciąż jednak gra klasy B, która przebojem wchodzi do pierwszej ligi. Pod pozorami świata komiksu japońskiego, dostajemy do rąk gruby zestaw zawodników i możliwość wymyślania ciekawych strategii walki. Nie ma na ekranie ani miernika energii, ani czasu - jak w prawdziwej walce, tylko dwaj mężczyźni przeciwko sobie. Ba! Sędziów nawet nie ma. Na plus: taktyka, grafika zawodników, liczba postaci, szybkość. Minus: brak fauli, publiczność, chaos kierunków, mało dźwięków. Kupić? Nie kupić?

Grabarz





PlayStation 2

6

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Empire
Producent: Kodansha
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

BASS Strike

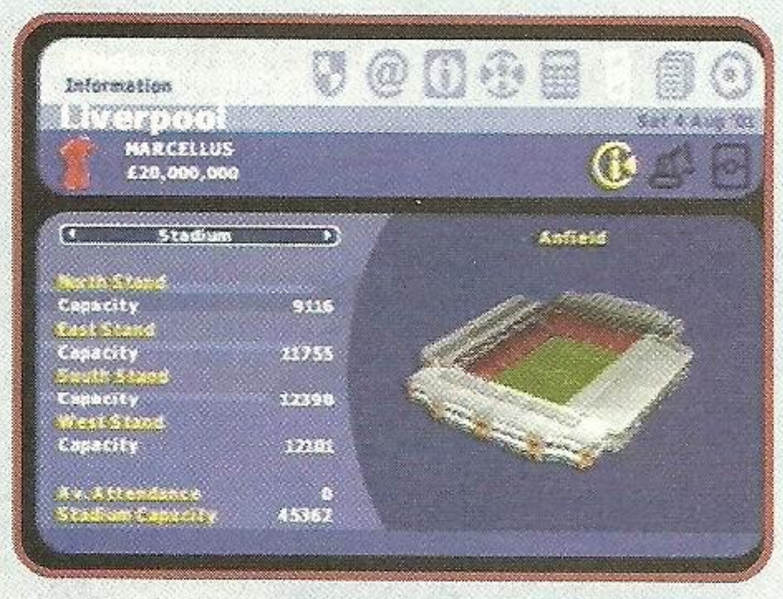
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** THQ
- **Ocena:** 5/10

Niektórzy uwielbiają wędkować. Ten sposób spędzania wolnego czasu odpręża ich i stwarza okazję do spotkania się z kumplami, wypicia kilku piwek i przechwalania się wielkością złowionych ryb.

Ja nie przepadam za wędkowaniem na żywo. Trzeba wcześnie wstać, sterczeć na zimnie i opędzać się od namolnych komarów. To nie dla mnie. Za to zawsze z chęcią wypróbuję każdą grę, w której można w zaciszu domowych pieleszy złowić grubą rybę. BASS STRIKE jest pierwszą produkcją wędkarską na PS2. To dziwne, bo miłośników wędkarstwa w USA nie brakuje i takie pozycje są tam bardzo popularne. THQ w końcu zauważyło tę lukę i postanowiło ją zapełnić. Ale, ale... Nie do końca im się to nie udało. Wszystko jest teoretycznie na swoim miejscu. Kilka wielkich akwenów wodnych, zmienna pogoda, sporo wędkarzy do odkrycia itp. Przyzwoita, choć niezbyt imponująca grafika. Krajobrazy są piękne, woda i ryby wyglądają świetnie, ale już tekstury przedstawiające choćby trzciny (szczególnie pod wodą) są naprawdę brzydkie i rozpikselowane. Tak więc momentami gra wygląda ładnie, ale niektóre szczegóły kładą się cieniem na ocenie całości. Oczywiście przygrywa odprężająca muzyczka, woda pluszcze, kołowrotek terkocze, a ptaszki ćwierkają. Wszystko OK. Problemy zaczynają się, gdy przychodzi do samego łowienia. Ryby są dość oporne, wcale nie chcą brać, a jak już wezmą, to trudno jest je wyciągnąć. Przeszkadza w tym nienajlepsze sterowanie. Teoretyczne założenie było dobre: prawą gałką kręcimy jak korbką kołowrotka aby wybrać żyłkę. Niestety, w praktyce jakoś niezbyt dobrze to się sprawdza. Ryba zbyt często zrywa żyłkę lub urywa się z haczyka. Efekt jest taki, że zamiast odprężającej rozrywki mamy frustrujące i denerwujące zmagania z opornym sterowaniem. Chyba nie o to chodziło... **[Marcellus]**

LMA Manager 2002

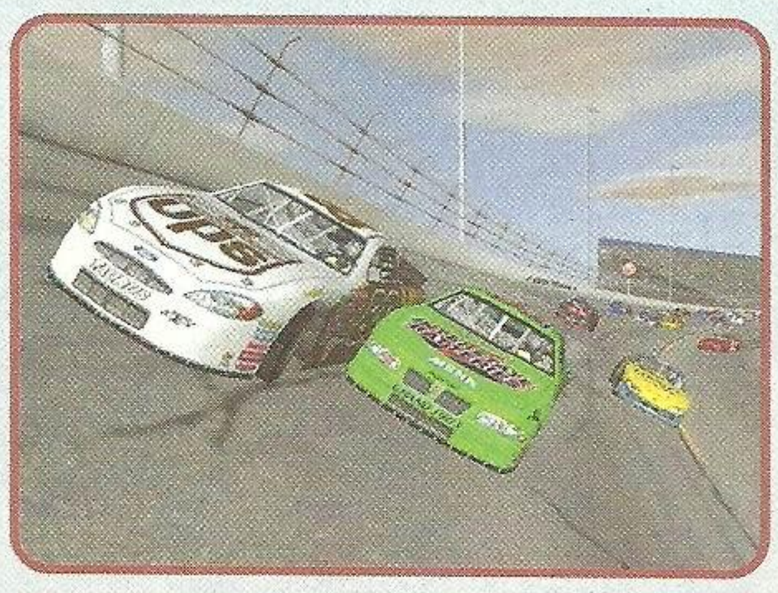
- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Codemasters
- **Ocena:** 8/10



Nie tak dawno recenzowałem poprzednie wydanie tej gry. Teraz przyszło zastanowić się nad zmianami, jakie nastąpiły w okresie pomiędzy jedną, a druga edycją LMA MANAGER. Zastanawiam się, zastanawiam... I dochodzę do wniosku, że zmiany są naprawdę mikroskopijne. Praktycznie żadne, jeżeli nie liczyć uaktualnionych składów i szerszych kadr zespołów. PSX'owym fanom managerów nie będzie już dane granie w innych ligach niż angielskie lub szkockie. Wprawdzie będą dostępne lokalne wersje tej gry: francuska, włoska, niemiecka i hiszpańska, z własnymi ligami i pod własnymi tytułami, ale to nie to samo, co mieć wszystkie te ligi w jednej grze i móc wybierać pomiędzy nimi. Pocieszeniem (a może nie) niech będzie dla Was fakt, że w wersji na PS2 i Xbox'a podobno (powtarzam: „podobno") będzie można prowadzić zespoły ze wszystkich największych lig europejskich. No cóż, „szarak" jest za mały, za słaby i zbyt stary. Nikt więc nie będzie się nawet starał zrobić czegoś lepszego ponad to, co już było. Powtórki - tak. Usprawnienia - mało. Nowości - gdzie? A wracając do LMA MANAGER 2002. Oczywiście nic się nie zmieniło. Nadal jest to najlepszy manager piłkarski, jaki możecie znaleźć na rynku konsolowym. Nie jest idealny, ale i tak najlepszy. Jest w nim miejsce na usprawnienia (choćby transfery i niewygodne poszukiwanie zawodników), ale nikt już ich nie przeprowadzi. Trzeba więc zadowolić się tym co jest. Jeżeli masz LMA MANAGER 2001, to tę edycję sobie odpuść. Jeżeli nie masz, a chcesz zagrać w najlepszą tego typu grę na rynku, to łykaj bez wahania. Polecam. **[Marcellus]**

NASCAR Thunder

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** EA Sports
- **Ocena:** 5/10



Ojej! Toż to kolejny NASCAR THUNDER od EA SPORTS. Wspaniale! Po prostu nie mogę się już doczekać tego jeżdżenia w kółko. Aż cały drżę z niecierpliwości. Wy zapewne też...

W porządku, pożartowaliśmy już sobie. Prawdę mówiąc nie znam nic nudniejszego niż wyścigi serii NASCAR, a oglądanie ich w telewizji jest świetnym środkiem nasennym. Nic dziwnego, skoro większość wyścigów odbywa się owalnych torach. Naprawdę nie wiem co takiego Amerykanie widzą w tym sporcie. Ale co kraj, to obyczaj. Amerykanie mają baseball, football amerykański i NASCAR'y. Europa ma za to piłkę nożną, której Amerykanie nie doceniają. I niech tak zostanie, nie zamieniłbym piłki nożnej na żaden (ani na wszystkie razem) z tych amerykańskich sportów. A NT 2002 nie jest nawet ładny. Grafika jest taka sobie, ale usprawiedliwieniem takiego stanu jest fakt, że na torze jednocześnie są aż 43 samochody. Płynność, z jaką pomyka NT 2002 jest przyzwoita - nie ma zwolnień, ale brakuje też specjalnych fajerwerków. Dźwięk po prostu jest: silniki, stłuczki... Nic specjalnego, oprócz motywu przewodniego gry, czyli standardu Sweet Home Alabama. Ten kawałek dobrze oddaje ducha tej gry, jest taki... Prowincjonalnie amerykański. Redneckowy. Flanelowe koszule i paski ,,American Boys" z wielką klamrą. Gra oferuje standardowe opcje: tryb kariery (Amerykanie się cieszą), sezon i pojedynczy wyścig, a także grę wieloosobową dla maksymalnie 4 graczy. A jak się jeździ? Normalnie - w kółko (zazwyczaj). Gra obsługuje również kierownicę Driving Force firmy Logitech, ale mnie osobiście to nie podnieca... Choć fanatycy tego sportu będą zachwyceni. Jeżeli są gdzieś w tym kraju tacy. **[Marcellus]**

Putter GOLF

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** A1 Games
- **Ocena:** 2/10

A1 Games znów uraczyło nas jedną ze swych świetnych inaczej produkcji. Tym razem wybór padł na golfa. A raczej na mini golfa.

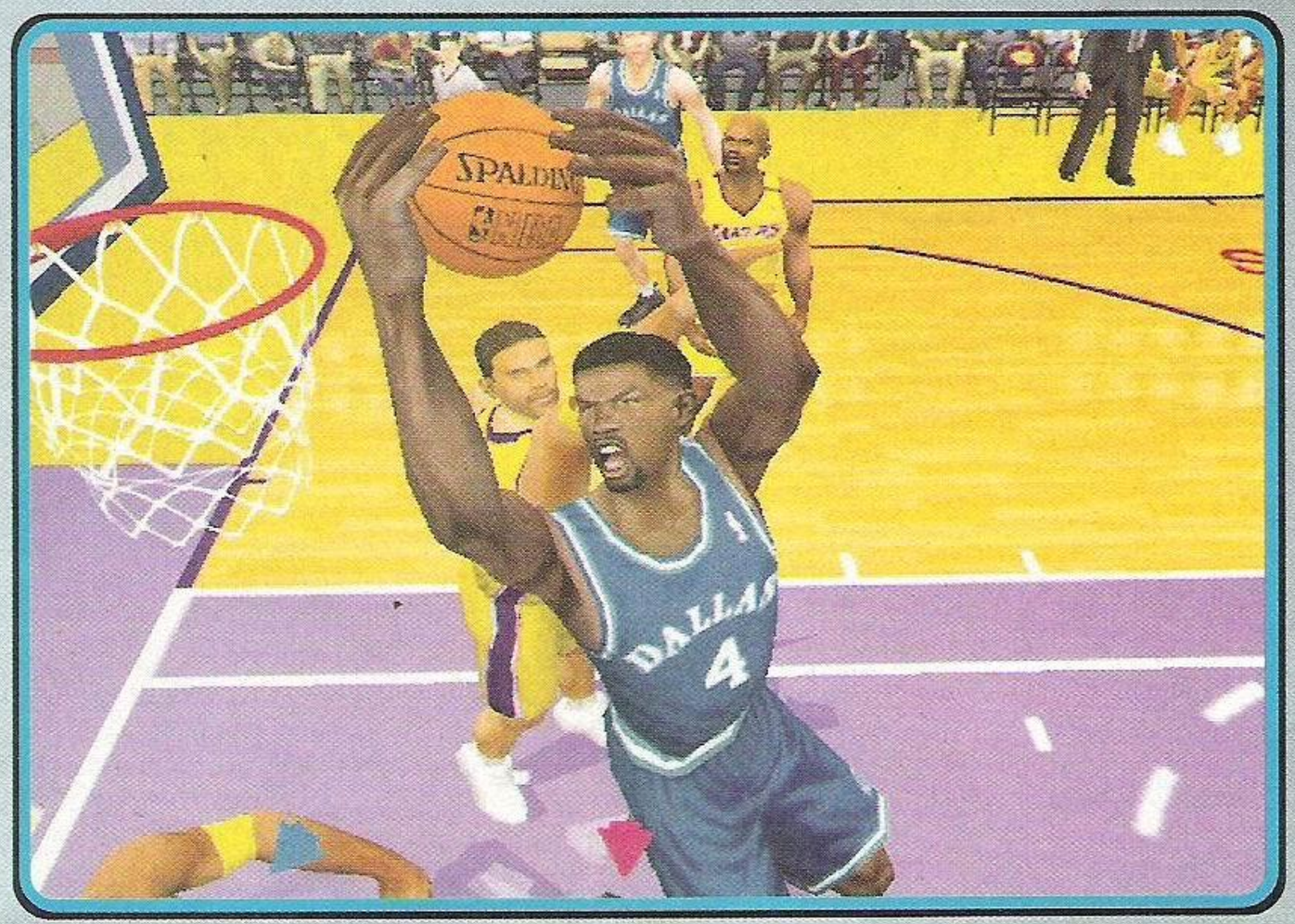
Golf jest dyscypliną może niezbyt ekscytującą, ale czy na pewno zasłużył na to, co go spotkało z rąk amatorskich programistów A1 Games? Wątpię. Gdyby w dzieciństwie tę grę zobaczył Tiger Woods, to zatłukłby się swoim pierwszym dziecinnym kijkiem do golfa. Na całe szczęście los nie dotknął go tak ciężkim traumatycznym przeżyciem, jakie mnie dziś spotkało. Zaczynam się poważnie bać tego, za co następnie zabiorą się ci niesamowicie uzdolnieni programiści. Ale wróćmy do ich ostatniego „wyczynu". Golf to niesłychanie prosta dyscyplina. Trzeba za pomocą kija wbić małą piłeczkę do niewiele większego dołka. Wszystko to na łonie przyrody, gdzie można nawdychać się świeżego powietrza i podziwiać widoczki. Ale ta gra nie zajmuje się dużym golfem, a jego odmianą czyli mini-golfem. Gra jest brzydka, ma kiepski dźwięk, kompletna amatorszczyzna. Coś jeszcze? Trzymajcie się od niej z daleka. Nie radzę nawet patrzeć w jej stronę. Efekt może być trudny do przewidzenia. Może być potrzebna pomoc lekarza psychiatry. Pamiętajcie! Ja was ostrzegałem... Ej! Panowie, a co to za dziwna koszula... **[Marcellus]**

Victory Boxing Contender

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** EA Sports
- **Ocena:** 3/10

Ludzie odpowiedzialni za serię VICTORY BOXING z pewnością mają zacięcie do walki, tylko dlaczego z takim zapałem próbują nam wszystkim udowodnić, że gier to oni pisać nie potrafią?

Tym razem VICTORY BOXING próbują wskoczyć w mocno za duże buty READY 2 RUMBLE. Gra jest po prostu na żywca z niej zerżnięta. Zresztą to i tak łagodnie powiedziane. VBC nawet nie próbuje czegoś innego udawać. To po prostu jest R2R tylko: a - brzydsze, b - mniej zabawne, c - gorzej się gra, d - jest krótsze. Ma także mniej dostępnych ciosów i dużo gorszy tryb kariery oraz nudny trening. Postacie w większości są wzorowane na tych z obu części R2R. Dźwięk do bani, grafika niezła, ale animacja wolna i szarpana. A płynność też marna. Walki są leniwe, ciosy powolne, a sterowanie nie chce wcale ułatwiać gry - straszne są opóźnienia. Zapomnijcie, szkoda czasu. **[Marcellus]**



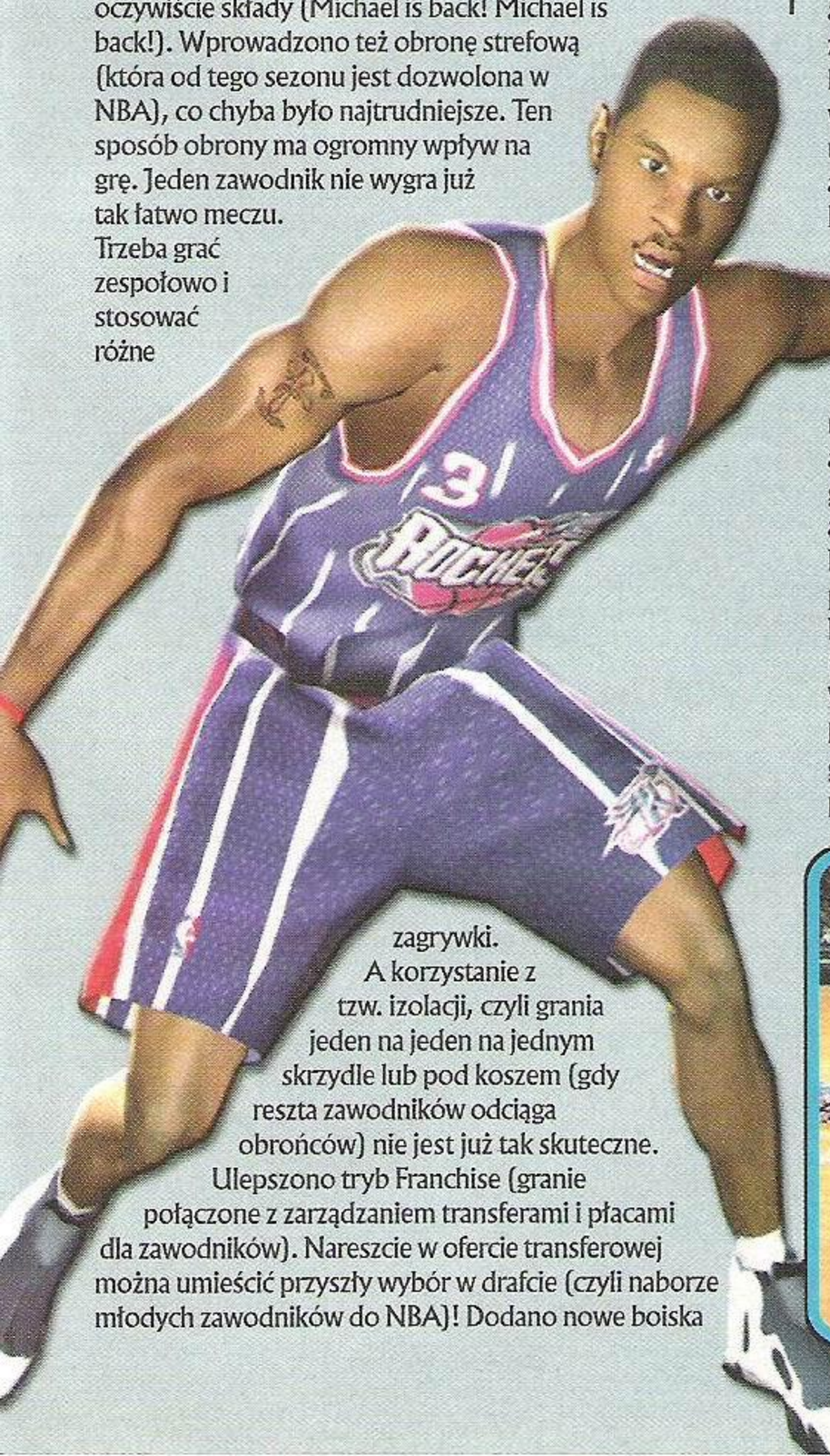
Jak ten czas leci... Wydaje mi się, że nie tak dawno zachwycałem się pierwszą częścią NBA 2K na DC, potem bawiłem się NBA 2K1, a tu już czas zająć się trzecią odsłoną tej świetnej serii.

SEGA SPORTS NBA 2K2

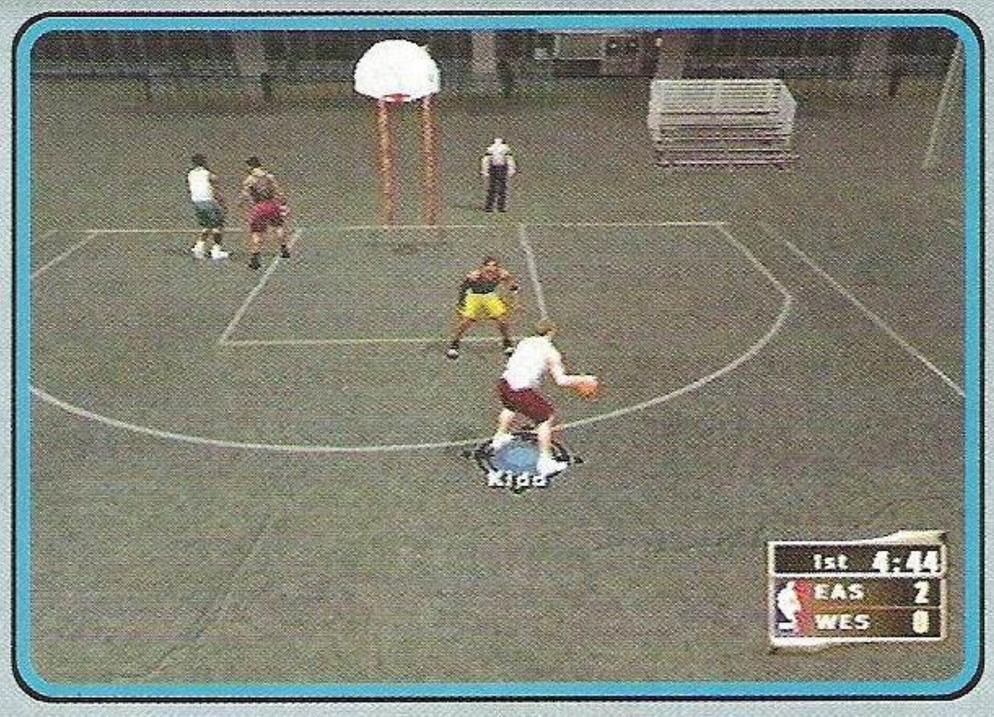
To jest ostatnia część tej serii na konsolę Segi. Niestety. Ale pocieszcie się faktem, że najlepsza. Zmiany nie są rewolucyjne, ale przecież rewolucja nie była potrzebna. Potrzebna za to była drobna kosmetyka, mały face-lifting, poprawienie kilku drobiazgów i... Więcej nic. Gra już w swoim pierwszym wydaniu była rewelacyjna. Najlepsza symulacja koszykówki, w jaką kiedykolwiek grałem. Teraz jest to już tylko próba dokonania niemożliwego, czyli stworzenia idealnej symulacji. To jednak niemożliwe. Każdy, kto grał w kosza, lub chociaż oglądał go w telewizji wie, jak trudny do przedstawienia w grze jest to sport. Dużo ruchu, szybkość i skomplikowanie akcji. Potrzeba naprawdę złożonych algorytmów, aby opisać sztuczną inteligencję zawodników, ich sposób gry, umiejętności, czy wykonywanie założeń taktycznych. Nie jest to łatwe, nie jest to nawet możliwe. Ale jedno się twórcom gry udało - SEGA SPORTS NBA 2K2 jest najlepszą dostępną symulacją koszykówki. Bez dwóch zdań. Tylko dlaczego?

Dlatego, że jest realistyczna. Dlatego, że jest szybka, intuicyjna i świetnie oddaje ducha koszykówki. Uznawana niegdyś (dawno i nieprawda) za najlepszą seria NBA LIVE może się schować i gdy Sega w końcu wyda tę pozycję na PS2, to EA Sports będzie miało potężnego (bo lepszego) konkurenta.

NBA 2K2 na pierwszy rzut oka nie różni się niczym specjalnym od zeszłorocznego wydania. Poprawiono oczywiście składy (Michael is back! Michael is back!). Wprowadzono też obronę strefową (która od tego sezonu jest dozwolona w NBA), co chyba było najtrudniejsze. Ten sposób obrony ma ogromny wpływ na grę. Jeden zawodnik nie wygra już tak łatwo meczu. Trzeba grać zespołowo i stosować różne zagrywki. A korzystanie z tzw. izolacji, czyli grania jeden na jeden na jednym skrzydle lub pod koszem (gdy reszta zawodników odciąga obrońców) nie jest już tak skuteczne. Ulepszono tryb Franchise (granie połączone z zarządzaniem transferami i płacami dla zawodników). Nareszcie w ofercie transferowej można umieścić przyszły wybór w drafcie (czyli naborze młodych zawodników do NBA)! Dodano nowe boiska do trybu ulicznego (Steet), który jest bardzo arcade'owy i efektowny, choć z zachowaniem zasad grawitacji. Stworzono też turniej (Tourney), gdzie kilku graczy może sobie szybko wyjaśnić, który z nich jest najlepszy. Oprócz tego obowiązkowe pozycje, czyli sezon, szybki start, mecz pokazowy, trening i tworzenie zawodnika lub całej drużyny.



W grafice nie zaobserwowałem większych zmian. Oczywiście poprawiono, i tak świetną, animację ruchów, zachowań i mimiki zawodników. Realistyczne modele postaci i bardzo ładne, duże hale robią nadal świetne wrażenie. Naprawdę niewiele było do ulepszania. Dodano więc tylko kilka nowych animacji ruchów, a stare trochę podkręcono. Dźwięk też jest podobny (po co zmieniać coś co jest już dobre, można zepsuć). Świetny jest rapowy motyw przewodni gry. Komentatorzy też są nieźli (ale trochę nudni po dłuższym obcowaniu), ale za to zawodnicy jakby częściej gadają między sobą, a publika jest aktywniejsza. Ogólnie udźwiękowienie NBA 2K2 stwarza bardzo realistyczną otoczkę meczu i pozwala poczuć się jak na (a nawet „w") prawdziwym meczu NBA. Lub tak jak podczas zaciętych spotkań na podwórkach (w trybie Street).



W kwestii miodu nie ma mowy o spadku jakości, jest nawet lepiej niż było w zeszłym roku. A to dlatego, że poprawiono grę zawodników pod koszami w ataku (wrócił szybki obrót z piłką), utrudniono podania w poprzek boiska i alley oopy oraz ulepszono zachowania zawodników tak w obronie, jak i w ataku. Te wszystkie zmiany nie są zbyt widoczne, ale po uważnej obserwacji można je wychwycić. A z pewnością ucieszą one każdego prawdziwego fana koszykówki.

Niektóre wady jednak pozostały. Czasami są problemy z wykrywaniem kolizji, zawodnicy nie zawsze robią to, czego się od nich oczekuje (w kontrze zatrzymują się, aby złapać podanie lub zamiast wjeżdżać pod kosz rzucają z wyskoku z pod samej „dziury"), ale można to łatwo wybaczyć, bo reszta jest naprawdę świetna. Na koniec zostawiam jedną z największych zalet tej gry, niestety raczej niedostępną dla przeciętnego użytkownika DC w naszym kraju. Chodzi oczywiście o grę w internecie. Niestety! Nawet w USA opóźnienia są duże, a co dopiero u nas... szkoda. Ale za to multiplayer jest wspaniały. Będziecie naprawdę długo i zawzięcie grać w NBA 2K2. Zapewniam!

NBA LIVE niech się strzeże! W końcu ta seria dotrze na PS2, a wtedy...

Marcellus

Dreamcast **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: VC
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad
Wykorzystuje: VMU, VU, Modem

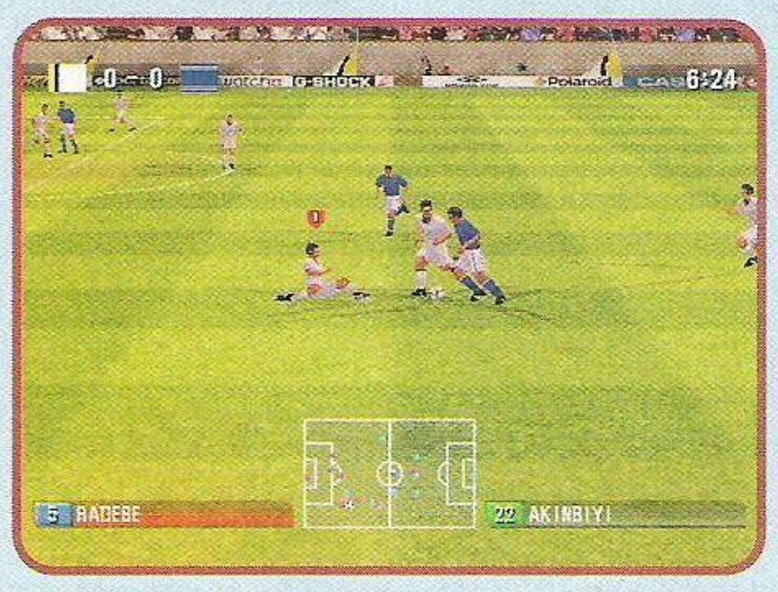
ZOOBOMAFOO Leaping Lemurs

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** Telegames
- **Ocena:** 4/10

Zasada tworzenia takich gier jak ZOBOOMAFOO jest prosta: skoro dzieci oglądają programy telewizyjne, wystarczy zrobić grę o ich ulubionym programie.
ZOBOOMAFOO to tytuł programu, a zarazem imię lemura, pupila dwóch jegomościów prowadzących program. Widowisko telewizyjne cały przywodzi mi na myśl rozbudowaną wersję emitowanego niegdyś z Polsce „Zwierzyńca" - pewnie starszaki tylko go pamiętają.
No cóż. W ZOBOOMAFOO przez program (niczym przez podwórkowy smietnik) przewalają się tabuny różnych zwierzaków, a wszystkie udają przyjaciół lemura i wesołych panów. Ponieważ nie prowadzę tu analizy medialnej, a piszę recenzję gry, poprzestanę na tych barwnych komentarzach w stosunku do telewizyjnego pierwowzoru.
Gra - jak się pewnie domyślacie - jest głupia, brzydka i nudna. Wybieramy sobie różne zwierzaki. Tymi właśnie zwierzakami eksplorujemy środowisko, pozyskując zeń pokarm i niespodzianki....
Ciężko mi zdobyć się na pozytywy, a wypisując wciąż pejoratywne określenia do niczego nie dojdę (choć - kto wie - w końcu w języku polskim blisko trzykrotnie więcej jest określeń negatywnych, niż pozytywnych).
Oprócz bzdurnego biegania za chrupkami i orzeszkami nerkowców jako lemur, słonik, mrówkojad, pingwin, etc, etc, można zwiedzić sobie oranżerię, w której mieszkają zwierzęcy przyjaciele Zoboomafoo.
Niestety - przyjaciółmi nie są śliczne zwierzaczki, ale bryły z wielkimi jak krówska pikselami.
Konkluzja: ZOBOOMAFOO jest grą do kitu. Szkoda czasu. **[Grabarz]**

90 Minutes

- **Platforma:** Dreamcast
- **Wydawca:** Sega
- **Ocena:** 3/10



90 minut - tyle trwa mecz piłki nożnej. Taki jest też tytuł nowej gry na Dreamcasta.
Ale powinien być inny...
Jaki? 9 minut. Dlaczego? Bo tyle trwa standardowy kontakt z tą pozycją, zanim wściekły gracz wyrzuci ją ze swej pamięci, a płyta poleci do kosza. Przykre to życie... DC jest nadal wspaniała konsolką. Oferuje bardzo ładna grafikę i drzemią w niej jeszcze spore możliwości. Niestety, posiadacze konsoli Segi nadal nie doczekali się porządnej symulacji piłki nożnej. Obawiam się również, że już się nie doczekają. A 90M jest jedną z gorszych prób. Oczywiście z zapowiedzi wynikało coś zupełnie innego, ale developerzy zazwyczaj „delikatnie" przesadzają, gdy przychodzi im mówić o swoim dziele.
Na pierwszy rzut oka 90M odrobinę przypomina ISS'a. Uważam jednak, że takie porównanie jest bardzo obraźliwe dla mej ukochanej gry. Taki jest jednak fakt. Na szczęście miałem okazję rzucić okiem jeszcze kilka razy i wszystkie podobieństwa wyparowały „jak sen jaki złoty". Grafika jak na możliwości DC jest fatalna i rwąca, słaba jest także animacja zawodników i ich wygląd. Dźwięk wypada przeciętnie, ale za to komentator jest taki, że boki zrywać. Używa mnóstwa górnolotnych określeń i podnieca się praktycznie niczym. Jest patetyczny i w sumie żałosny, ale przez tych kilka minut (przypominam - 9) można się solidnie obśmiać.
Grywalność nie istnieje. Na boisku dominuje chaos, zawodnicy poruszają się powoli i brakuje nad nimi kontroli. Sterowanie jest kiepskie, a piłkarze są idiotami. Nie wiem czemu, ale obrońcy ustawiają się na linii pięciu metrów od własnej bramki, a czasami nawet za bramkarzem. Dziwnie to wygląda.
Jeżeli mieliście nadzieję, że 90 MINUTES spełni Wasze marzenia o piłce na DC, to muszę je bezlitośnie rozwiać. Ta gra to kompletna pomyłka. Aż dziwne, że firmuje ją Sega. Z drugiej strony nie ma nawet słowa o niej na oficjalnej stronie firmy. Tak, jakby autorzy wstydzili się swojego „dzieła". 9 minut (nie więcej!) **[Marcellus]**

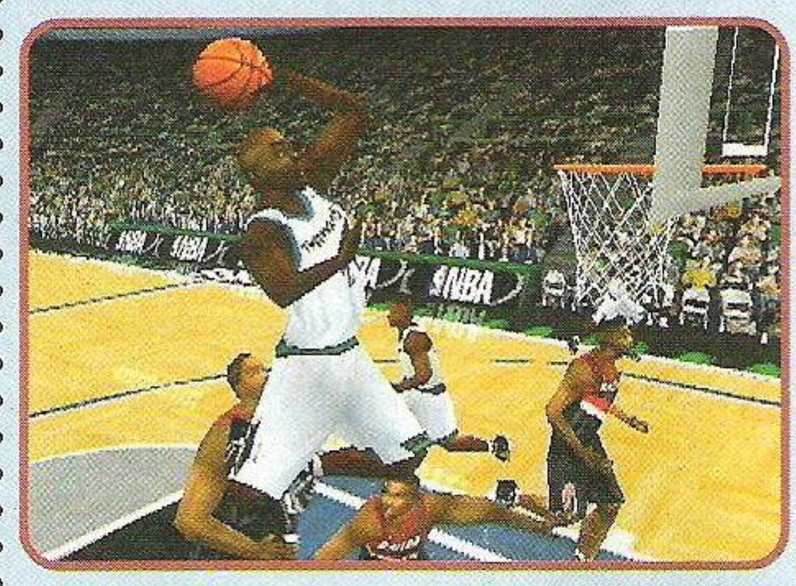
Formula One 2001

- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** EA Sports
- **Ocena:** 7/10

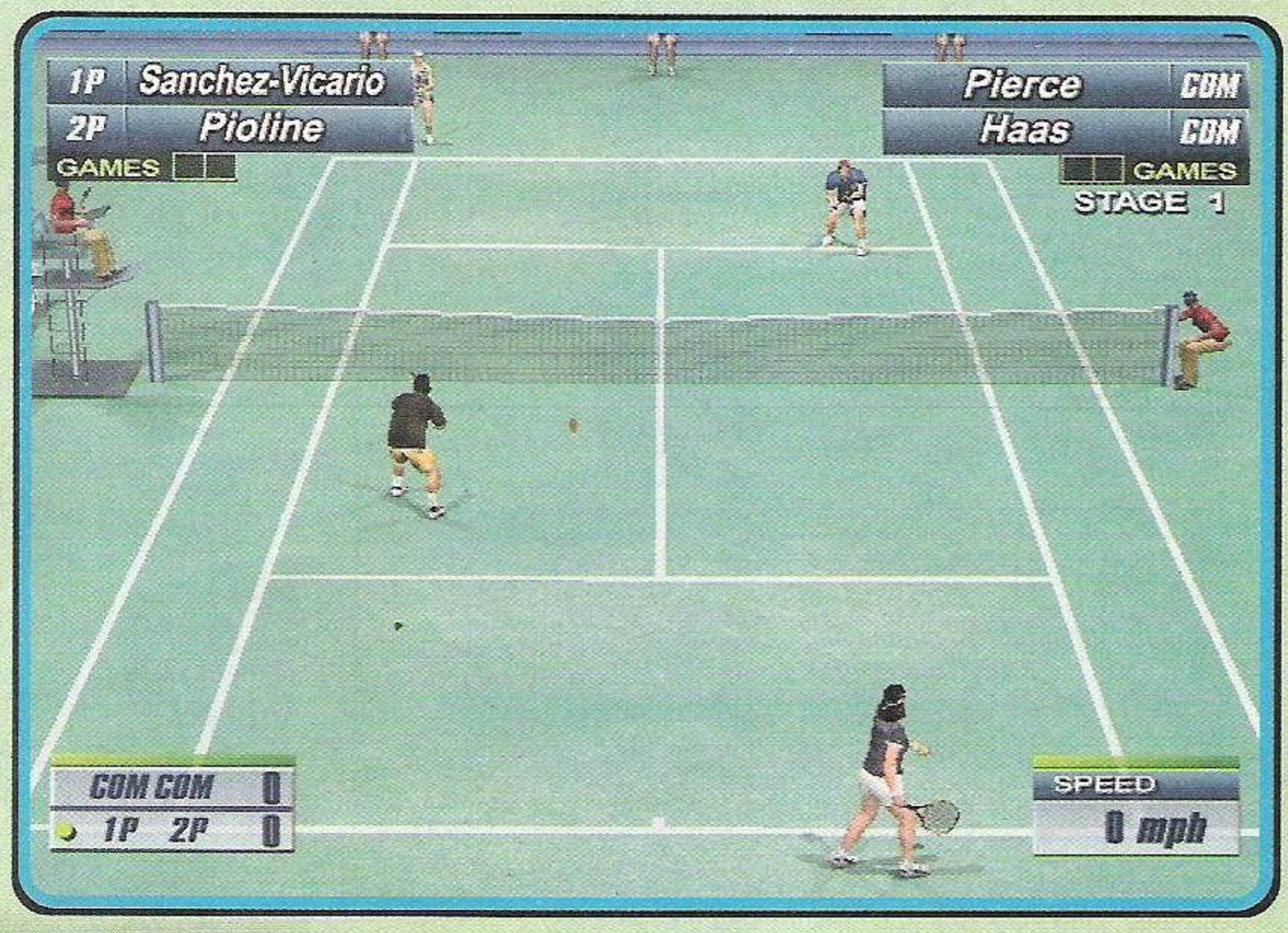
Wiemy, na czym stoimy: Formuła 1, EA Sports, kolejny sezon, w którym ukazuje się ta gra. Tym razem pod odrobinę zmienionym tytułem i...
...Z dużo lepszym efektem końcowym. Wygląda na to, że fani Michaela Schumachera czy Mikki Hakkinena doczekali się w końcu naprawdę wartościowego produktu. EA Sports udało się stworzyć grę, która trafi w gusta zarówno hardkorowych maniaków symulacji, jak i tych, którzy mniejszą wagę przywiązują do realizmu, a większą do czystej rozrywki. Co najważniejsze - dla żadnego z tych typów graczy F1 2001 nie będzie zbyt łatwe.
Wiecie, czego się spodziewać po tej grze - pełna licencja, wszyscy kierowcy i tory, na których ścigali się w niedawno zakończonym sezonie 2001. Ale to już jest standard, powiem więcej - wymóg. Tryby gry również są standardowe, nie ma tu nic, co mogłoby Was zaskoczyć. Choć... Jest jedna rzecz. Aby móc uczestniczyć w trybie Grand Prix trzeba zaliczyć 25 testów, które są bardzo podobne do tych z GT3. Trzeba się nauczyć wszystkich podstawowych manewrów, aby gra przepuściła nas dalej. Dla wytrawnych kierowców nie będzie to żadnym problemem, a początkującym da posmak dość specyficznego kierowania bolidem F1.
Grafika w F1 2001 nie jest jakaś super, prawdę mówiąc, nie zmieniła się specjalnie w ciągu tych miesięcy jakie upłynęły od wydania poprzedniej części. Solidna i płynna, ale nie powalająca. Wystarcza. Dźwięk jak zwykle w produkcjach EA Sports jest dobrze dobrany, ale również nie różni się jakoś specjalnie od tego, co mogliśmy usłyszeć z zeszłorocznej edycji.
Grywalność to potęga, świetne sterowanie (normal - łatwiejsze i simulation - trudne) pozwala dobrze panować nad bolidem, choć z kierownicą jest dużo lepiej (choć gra nie współpracuje z Force Feedbackiem, co jest dziwne, bo Nascar bez bólu wykrywa Driving Force Logitecha). No i jest multiplayer dla maksymalnie czterech graczy, naturalnie na podzielonym sprytnie ekranie!
Ale i tak tylko maniacy F1 naprawdę docenią F1 2002. Dla nich przejście całego trybu Grand Prix i zdobycie mistrzostwa będzie powodem do dumy. Gracze, których w ogóle nie interesuje F1, a szukają po prostu dobrego racera, mogą się zbyt szybko znudzić. Trzeba „czuć" tę moc, bez tego ani rusz. **[Marcellus]**

NBA Live 2002

- **Platforma:** PlayStation
- **Wydawca:** EA Sports
- **Ocena:** 7/10



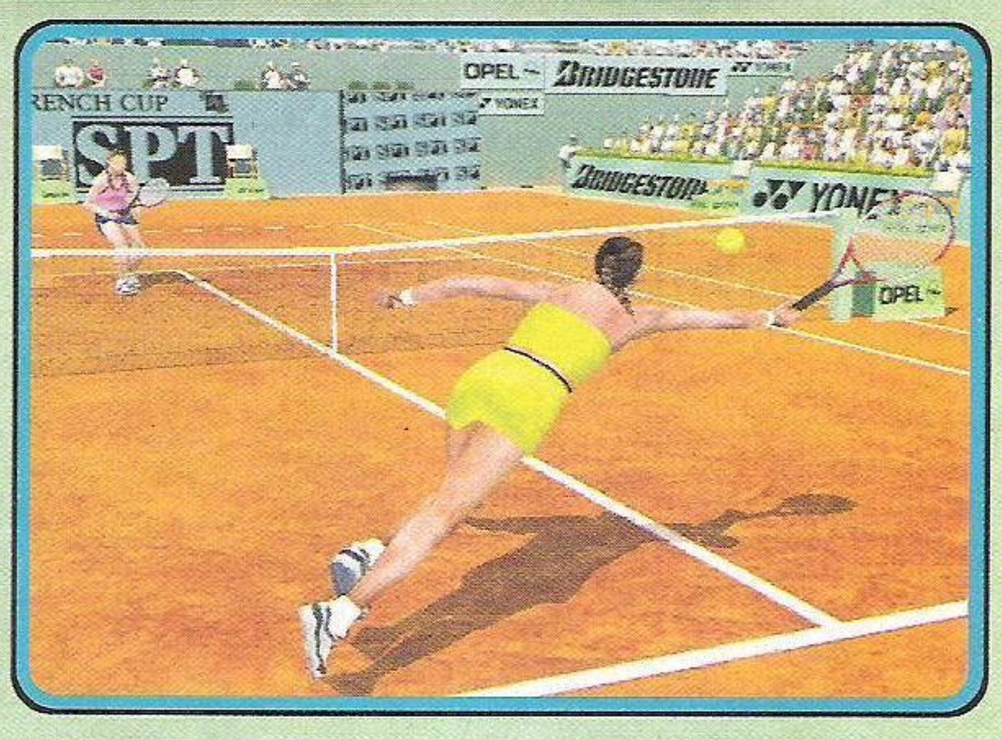
Programiści są wyraźnie zafascynowani możliwościami konsol nowej generacji. Dla nich to nowe zabawki i mnóstwo radochy przy kodowaniu. Niestety - zapominają o posiadaczach starszych urządzeń i nie przykładają się zbytnio do gier wydawanych na leciwe PlayStation.
Seria NBA LIVE, najlepsza koszykówka na „szaraka", od lat stoi w miejscu. Zmiany z roku na rok są coraz mniejsze i mniejsze. Usprawnień nie ma żadnych, o poprawkach można zapomnieć. Są odświeżone składy i zawodnicy oraz nowy soundtrack. To wszystko, co zmienia się z roku na rok. Na pierwszy rzut oka wersja 2002 niczym nie różni się od wersji 2000 czy 2001. Na drugi i następne też... Oczywiście nadal jest to najlepsza koszykówka na PSX, ale co z tego, skoro się nie zmienia. Kto nie idzie naprzód, ten się cofa... Ta sentencja nie ma jednak znaczenia dla ludzi odpowiedzialnych za serię LIVE na plejaka.
W sumie nie ma się czemu dziwić. Brak konkurencji, perspektywy praktycznie żadne, bo platforma jest w stanie agonalnym to i po co się wysilać. Całe moce przerobowe należy posłać do produkcji gier dla konsol next-gen, a gierkami na PSX niech się zajmą początkujący programiści. Efekt jest następujący: grafika zeszłoroczna, dźwięk - zeszłoroczny, grywalność - zeszłoroczna, sterowanie - zeszłoroczne. To nie znaczy oczywiście, że NBA LIVE 2002 nie jest warte rzucenia okiem. Jeżeli jakimś cudem nie grałeś w żadną z poprzednich części, to naprawdę Ci się spodoba. Jeżeli grałeś, możesz ją kupić pod warunkiem, że jesteś absolutnym maniakiem tej serii. Nie spodziewaj się jednak żadnych nowości - znasz już wszystko. Ale najpierw odpowiedz sobie na pytanie: czy kupiłbyś drugi raz ten sam film na DVD lub video tylko dlatego, że ma inne pudełko? Nie? Tak myślałem. **[Marcellus]**



Długo musieliśmy czekać na następcę VIRTUA TENNIS. Ale warto było! Jest ładniejszy, większy i fajniejszy. Czy spodziewaliście się czegoś innego?

SEGA SPORTS TENNIS 2K2

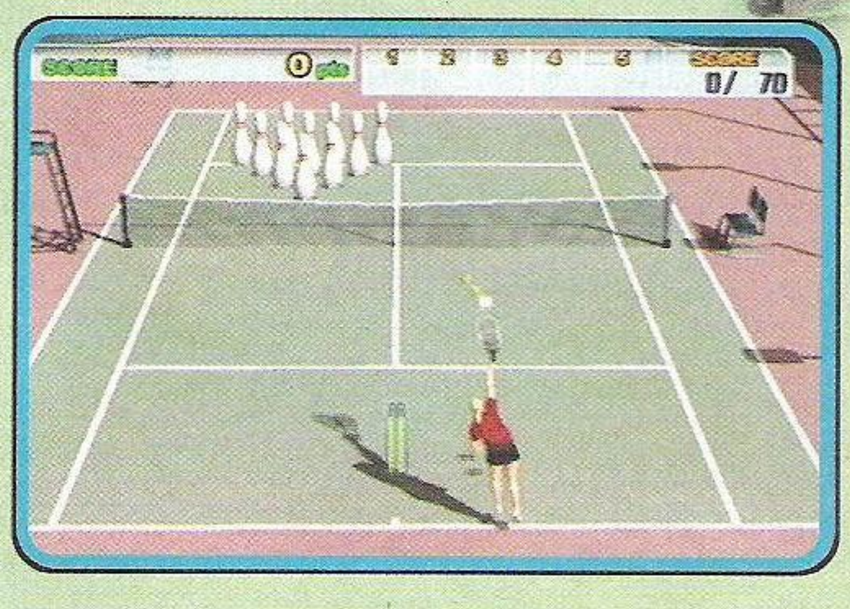
Nie sądzę. Tak po prostu musiało być. SEGA Sports nie robi słabych gier, a każda kolejna pozycja z ich serii (NBA, NFL i NHL) jest zawsze lepsza od poprzedniczki. Tak więc sami widzicie, że SS T2K2 była skazana na sukces. Oczywiście, sam rodowód gry i fakt, że wyprodukowała ją solidna firma nie powoduje, że będzie ona dobra. Ale SST 2K2 ma tyle zalet i całe hektolitry miodu... Rozważania na temat tego, czy jest ona dobra, są po prostu bezsensowne i czas je kończyć.
SST 2K2 jest ,,koedukacyjna". Występują w niej zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Aby było sprawiedliwie, jest ośmiu panów i osiem pań. Panowie to między innymi Partrick Rafter, Jewgienij Kafelnikov, Ceric Pioline czy Carlos Moya (niestety, zabrakło znanego z poprzedniej części Jima Couriera). Wśród pań pierwsze skrzypce grają: Venus i Serena Williams, Monica Seles, Lindsay Davenport i Mary Pierce. Dzięki temu, że w grze występują przedstawiciele obu płci możemy zagrać miksta. Ale to nie jedyna zaleta. O drugiej dowiecie się już za chwilę.
W menusach nie zaszły żadne zmiany. Nadal możemy zagrać turniej arcade, mecz pokazowy i World Tour (czyli World Circuit z VT). Właśnie w tym ostatnim trybie zaszły największe zmiany i właśnie tutaj objawia się zaleta, o której Wam przed chwilą wspominałem.

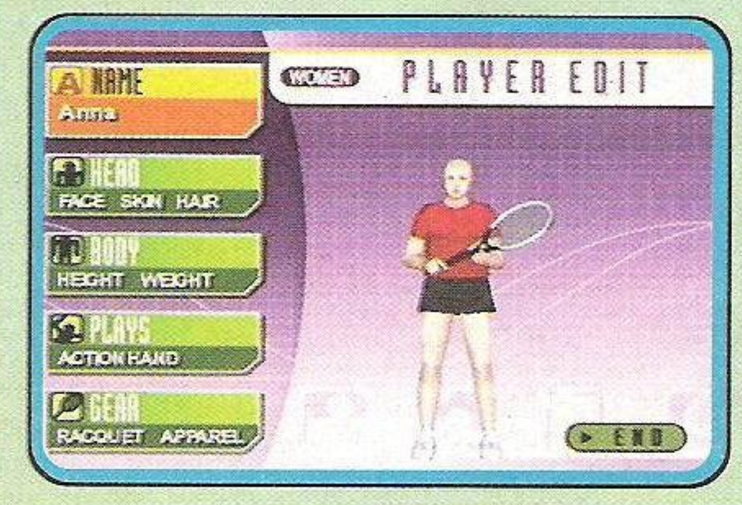


Na początku zabawy w World Tour tworzymy sobie parę zawodników - kobietę i faceta. Wybieramy ich wygląd, lewo lub praworęczność i sposób zagrywania bekhendu (jedno lub oburęczny). Po stworzeniu postaci, przechodzimy do właściwej rozgrywki.
Jest to prawdziwy tenisowy RPG!
Prowadzimy oboje graczy, co zajmuje dużo więcej czasu niż jednego zawodnika i wymusza równomierny rozwój. Inaczej nie damy rady zdobyć wszystkich trofeów. Rozwijamy swoje postacie uczestnicząc w różnych mini grach treningowych (trening serwisu, woleja, biegania itd.) - czyli podobnie jak w VT, ale teraz ma to przełożenie na styl gry postaci. Jeżeli będziemy trenować tylko serwis, to postać zostanie specjalistą w tej dziedzinie, ale w reszcie będzie słabiutka.
Możemy więc sobie stworzyć graczy o takim stylu gry, jaki sobie wymyślimy. Potrzeba na to naprawdę dużo czasu, a żeby doprowadzić ich na szczyt rankingu, potrzeba kilku lat (oczywiście czasu gry). Miejsce w rankingu poprawia się po zwycięstwach w różnych turniejach - singiel, debel i mikst o różnej trudności i długości. A trzeba jeszcze pilnować kalendarza rozgrywek, bo jeżeli zmęczymy zawodnika wyczerpującymi treningami, to podczas meczów turniejowych będzie się słaniał na korcie. Czy trzeba coś jeszcze dodawać? Znajdziecie tu naprawdę wszystko, czego oczekiwaliście po grze o tenisie.

Graficznie SST 2K2 nie poczyniło wielkiego postępu w stosunku do VT, ale kilka plusów jest. Modele postaci są bardziej realistyczne, doszło też kilka nowych ruchów. Również korty prezentują się lepiej niż poprzednio, są bardziej szczegółowe. Tak więc jest to nadal świetna grafika znana z VT, tylko dopieszczona. Czyli OK! Z dźwiękiem nie jest gorzej . Wszystkie efekty towarzyszące pojedynkom na kortach są świetne, ale trochę gorzej jest z muzyką. Ta przygrywająca w menusach jest spoko, ale to, co bzyczy z głośników podczas meczu nie przypadło mi do gustu. Ale całość oprawy dźwiękowej jest w porządku.
Co do miodności... Jest po prostu cudna, nawet się człowiek nie obejrzy, jak mu SST 2K2 kilka dni z życiorysu wyjmie. Gra jest jednocześnie i trudna i łatwa.
Trudna - bo ciężka do opanowania i pokonania. Niby sterowanie jest łatwe i bardzo przyjazne, ale dojście do perfekcji zajmuje wiele czasu. Przeciwnicy na wyższych poziomach mają zdolności parapsychiczne i przewidują nasze ruchy z dużym wyprzedzeniem. Ma się wrażenie, że są w każdym miejscu na korcie. Zdążają do każdej, nawet najmocniejszej piłki i są przez to strasznie irytujący. Ale satysfakcja z pokonania takiego oponenta jest olbrzymia.
A łatwa jest dlatego, że każdy może usiąść i grać, grać i grać. Nie znajdzie się wiele osób, którym ta pozycja się nie spodoba. Do tego dochodzi jeszcze rewelacyjny tryb wieloosobowy dla maksymalnie czterech graczy, a to już jest jazda na maksa.
Tak właśnie wygląda perfekcyjny sequel!
Obowiązkowa!

Marcellus

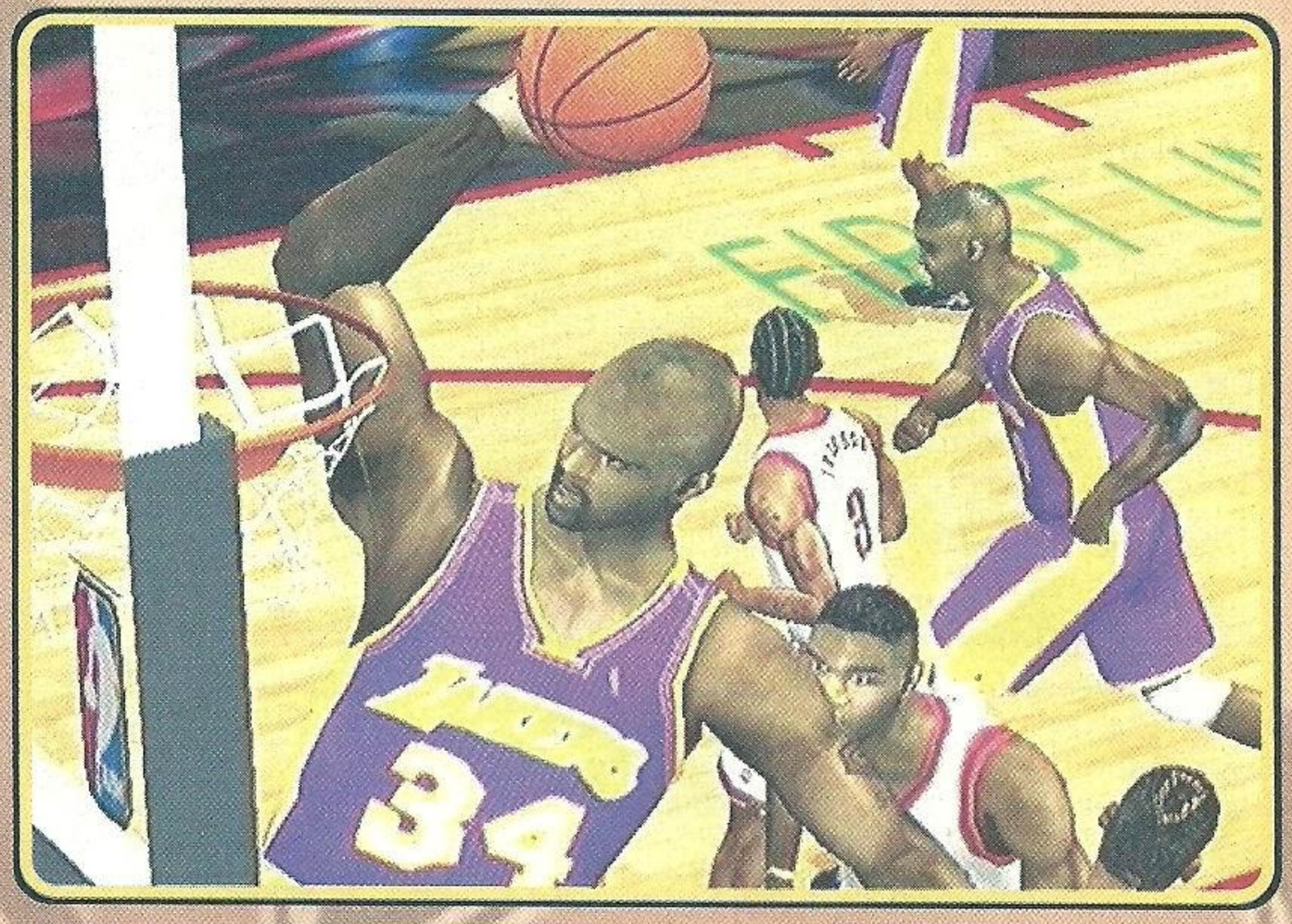




Dreamcast **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, VU

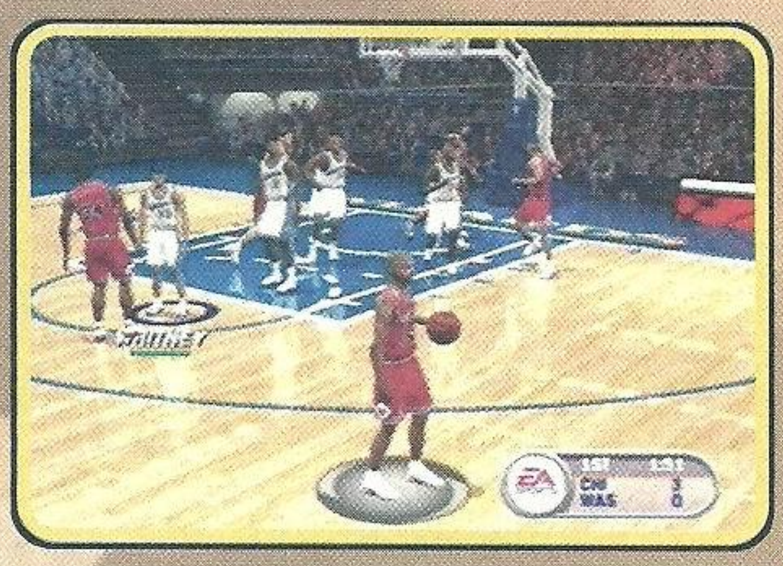


NBA LIVE 2002

Cierpliwość jest cnotą. Jedną z najważniejszych. Dlatego radzę Wam być cierpliwymi jeszcze przez parę tygodni. Poczekajcie, aż na PS2 wydane zostanie SEGA SPORT NBA 2K2. Poczekacie?

Czy usłyszałem gromkie „Poczekamy!”?. To dobrze. Jeżeli jednak są wśród Was osoby nie grzeszące cierpliwością., niech poczytają sobie o najnowszej, cierpiącej na te same co zawsze dolegliwości koszykówce EA Sports. Wprawdzie autorzy postanowili poprawić niektóre problemy, ale trzeba leczyć przyczyny, a nie skutki. Seria LIVE domaga się gruntownego remontu. Powiem więcej, wystąpiła potrzeba zbudowanie jej niemalże od podstaw. Póki co, jest jeszcze najlepszym kawałkiem koszykówki na PS2, ale niedługo zostanie zdetronizowana przez NBA 2K2. Prawdopodobnie nastapi to już w styczniu. Dobrze, bo zmusi to obie firmy do dalszej zaciętej konkurencji, co zaowocuje coraz lepszymi grami. EA Sports podjęło już pierwsze (ale nieśmiałe) kroki w kierunku ulepszenia gier z pod znaku NBA LIVE. W porównaniu do zeszłorocznej części zmieniło się całkiem sporo, ale nie zawsze tam, gdzie trzeba. I niekoniecznie na lepsze. Poprawiono wygląd graczy, dodano kilka nowych wsadów i innych akcji. Wyglądają teraz naprawdę świetnie i mógłbym przysiąc, że są żywymi zawodnikami biegającymi po prawdziwym boisku. Oczywiście tylko w niektórych ujęciach. Gdy dochodzi do przejścia pomiędzy animacjami poszczególnych ruchów, czar pryska: zawodnik robi jedno, potem następuje przeskok animacji i robi drugie. Dźwięk jak zawsze w przypadku EA Sports jest na bardzo wysokim poziomie i nic poważnego nie można mu zarzucić. Problemy pojawiają się podczas meczów. Większość zagrań nadal ma zbyt dużą bezwładność, co czyni je zupełnie bezwartościowymi. Szybki obrót do linii końcowej zbyt często kończy się wypadnięciem poza boisko, bo nie da się go przerwać - trzeba czekać aż cała animacja się zakończy. Podobnie jest z innymi zwodami czy zagraniami (crossover, minięcie, szybki obrót z piłką). Po prostu nie można się zatrzymać i rzucić czy podać - trzeba czekać do końca animacji. A wtedy już zazwyczaj jest za późno. Obrońca zdąży się obudzić i ponownie zająć pozycję.

Akcja w NBA LIVE 2002 toczy się w iście żółwim tempie. Zawodnicy nie biegną do ataku. Oni się statecznie przemieszczają po parkiecie. W tych warunkach rozegranie szybkiego kontrataku jest niemalże niemożliwe.
Kolejnym odwiecznym problemem NBA LIVE jest przewaga (lub równowaga) zbiórek w ataku nad zbiórkami w obronie. W rzeczywistości zbiórek w ataku jest około 10 na mecz, przy przynajmniej 30 zbiórkach w defensywie. To bardzo frustruje, bo co z tego, że utrudniłeś przeciwnikowi rzut, skoro i tak któryś z jego kumpli zbierze piłkę i ją dobije. Problem wynika z tego, że zawodnicy sterowani przez konsolę konsekwentnie olewają grę w defensywie. Nie zastawiają tablicy, nie wypychają przeciwników spod kosza, nie pomagają sobie i najczęściej skaczą do piłki nie w tempo. Nawet ci najlepsi i najwięksi. Co jest jednak zadziwiające, robią to tylko w obronie - w ataku zbierają świetnie. Ilu lat trzeba, aby to się w końcu zmieniło? Jak na razie trwa w najlepsze odkąd pamiętam...
Jest jeszcze kilka mniejszych wad ale nie mają one tak wielkiego wpływu na grę, a ich opisywanie zajęłoby zbyt dużo miejsca. Oczywiście, gdy ktoś nie zwraca uwagi na takie duperele jak realizm, czy płynność akcji, to będzie bawił się naprawdę nieźle. NBA LIVE 2002 oferuje (jak zwykle) sporo możliwości. Z nowym trybem Franchise, czyli



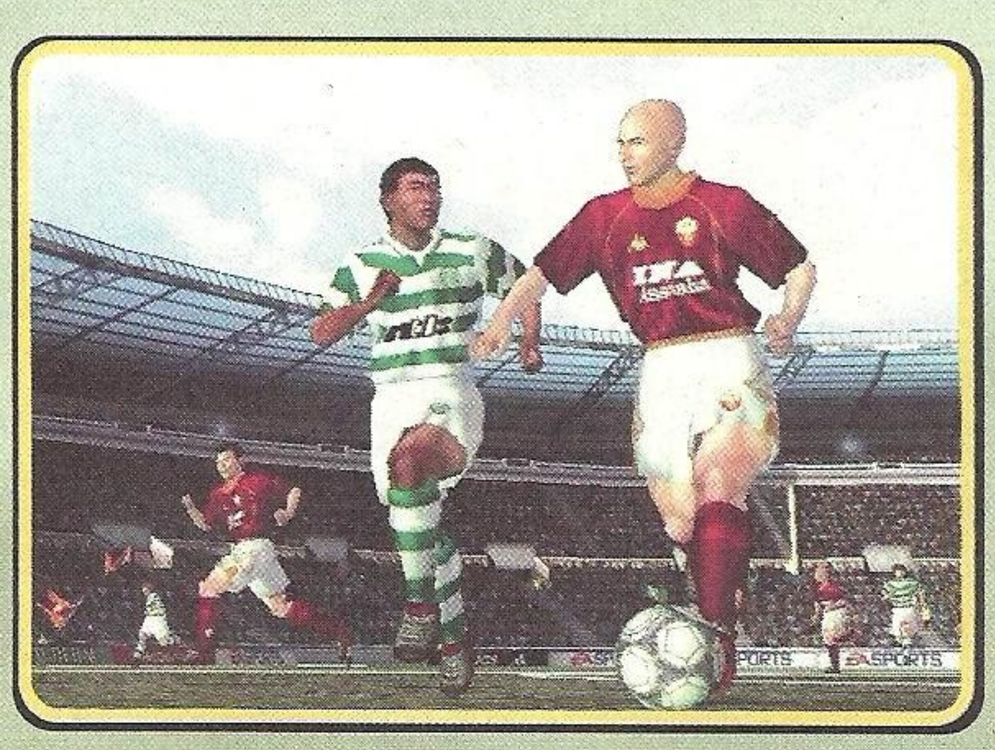
prowadzenia zespołu nie tylko podczas meczu, ale także zza biurka prezesa, na czele. Robimy transfery, wybieramy młodych zawodników w drafcie, dbamy o to, aby nie przekroczyć limitu płac i tak przez kilka (a może i kilkanaście, tak daleko jeszcze nie dotarłem) kolejnych sezonów.
Statystyki są wszystkie ale niestety tym razem przy projektowaniu menusów powinęła się EA Sports noga. Dlaczego nie można sortować zawodników na liście transferowej według pozycji, umiejętności czy innych atrybutów? Wieki całe można spędzić na poszukiwaniach...
Wprawdzie NBA LIVE 2002 ma więcej zalet niż wad, ale te wady są naprawdę duże i mnie osobiście odebrały chęć dalszego grania. Poczekam na konwersję NBA 2K2.
To moja jedyna nadzieja...

Marcellus

PlayStation 2 — 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2. Meomry Card 8MB



FIFA 2002

Coś się ruszyło w państwie EA Sports. Nowa FIFA wyraźne o tym świadczy. Chyba w dobrym kierunku, ale czy na pewno? To jak zawsze zweryfikują sami gracze.

Ja zaś postaram się Wam w tym pomóc. Zmian w FIFA 2002 jest naprawdę dużo i widać, że ktoś tam je przemyślał. Ale nie do końca zmieniają one ogólny klimat znany wszystkim miłośnikom serii. Więc od razu do rzeczy.

Na pierwszy ogień poszedł sposób podawania. Uległ on naprawdę dużym zmianom, ale jego precyzja jest daleka od doskonałości. A to dlatego, że każde podanie idzie dokładnie w tym kierunku, w którym je skierowaliśmy. Gra w żaden sposób nie koryguje nam błędów i nie toleruje niedokładności. Podawanie jest więc sporym wyzwaniem. To dobrze, bo FIFA cierpiała na kryzys wyzwań. Uwaga, powtórzę to jeszcze raz: FIFA 2002 jest trudna!

Kolejną nowością jest przycisk odpowiedzialny za wypuszczanie zawodnika na wolne pole. Najpierw polecamy zawodnikowi biec, a potem musimy podać mu piłkę. Gra zaś ułatwia nam to w taki sposób, że pokazuje na boisku linię, po której zawodnik będzie zmierzał. Ten patent sprawdza się nawet nieźle, ale jest trochę zbyt skomplikowany. No i jeszcze jedno - teraz, tak przy podaniach, jak i strzałach pojawia się pasek siły, z jaką wykonamy dane zagranie.

Jeśli już przy strzałach jesteśmy - pasek, który pojawia się gdy naciskamy strzał odpowiada za jego siłę, ale za to siła z naciśnięcia klawisza Dual Shock'a 2, odpowiada za wysokość lotu piłki. Niestety, nie do końca się to sprawdza. Większość strzałów wygląda podobnie i nie czuć specjalnie, że ma się nad nimi kontrolę. Strzały cierpią na podobny problem jak podania - są bardzo czułe na wychylenie gałki, co powoduje, że można spudłować nawet z kilku metrów na pustą bramkę. Ale celność strzałów zdaje się nie dotyczyć zawodników sterowanych przez konsolę. Potrafią oni na najniższym poziomie trudności gnębić naszego bramkarza strzałami prosto w okienko z 40 metrów (i to bez względu na kąt i to, czy przyjęli piłkę, czy też nie). Piłka ma zaś taką rotację, że mogłaby ominąć stojącą na drodze stodołę. Cóż, trochę to nieprawdopodobnie denerwujące! A może jest to wina panów bramkarzy „o znikomym ilorazie inteligencji"?

Po części, bo czasami robią rzeczy, przy których wtopy Westervelda (za które wyleciał ze składu Liverpoolu i został zastąpiony przez Jurka Dudka) są maleńkie.

Kwestie grywalności i sterowania mamy już szczęśliwie za sobą. Zmian jest dużo, a jako, że to dopiero pierwszy sezon eksperymentów na FIFA, to należy je zapisać na plus. Gra jest teraz trudniejsza do opanowania i trochę zyskała na realizmie, choć do ISS'a jeszcze jej daleko. Nadal czuć, że to FIFA. Dla jednych to dobrze, dla innych źle. Jest jednak postęp.

W kwestii grafiki i udźwiękowienia, opcji, dostępnych zespołów czy ich składów... Nie ulega najmniejszej wątpliwości, że FIFA 2002 jest na absolutnym szczycie. Grafika świetna, animacja płynna, brak spowolnień, tylko do wyglądu zawodników bym się przyczepił. Naprawdę mogą wyglądać lepiej (patrz PES). Dźwięk jak zwykle u „elektroników" jest na najwyższym poziomie. Oprócz komentarza: zbyt kwieciste są wypowiedzi komentatorów. Ale to maleńki feler. Zaś zespołów jest podobno aż 500! Nie liczyłem. Nie wszystkie mają prawdziwe nazwiska graczy i odpowiednie ustawienia czy składy, ale znajdziemy tu nawet zespoły z ligi chińskiej! I Wisłę Kraków. Oprócz standardowych lig i pucharów możemy też zagrać sobie jeszcze raz w eliminacjach do World Cup. Ale aby zagrać w samych Mistrzostwach będziemy musieli poczekać do maja, bo wtedy wyjdzie kolejna część FIFA.

EA Sports uczyniło krok w dobrą stronę, choć długo trzeba ich było do niego namawiać. I choć w dalszym ciągu możliwy jest rajd jednym piłkarzem przez całe boisko, przełożenie piłki na drugą nogę na polu karnym i łatwe zdobycie bramki, widać, że coś się dzieje.

Naturalnie seria ISS nadal jest o kilka klas lepsza pod względem grywalności i miodności i żaden hardkorowy fan piłki nożnej nie zamieni gry Konami na FIFA. Być może jednak zmiany na lepsze będą trwały dalej i walka się wyrówna.

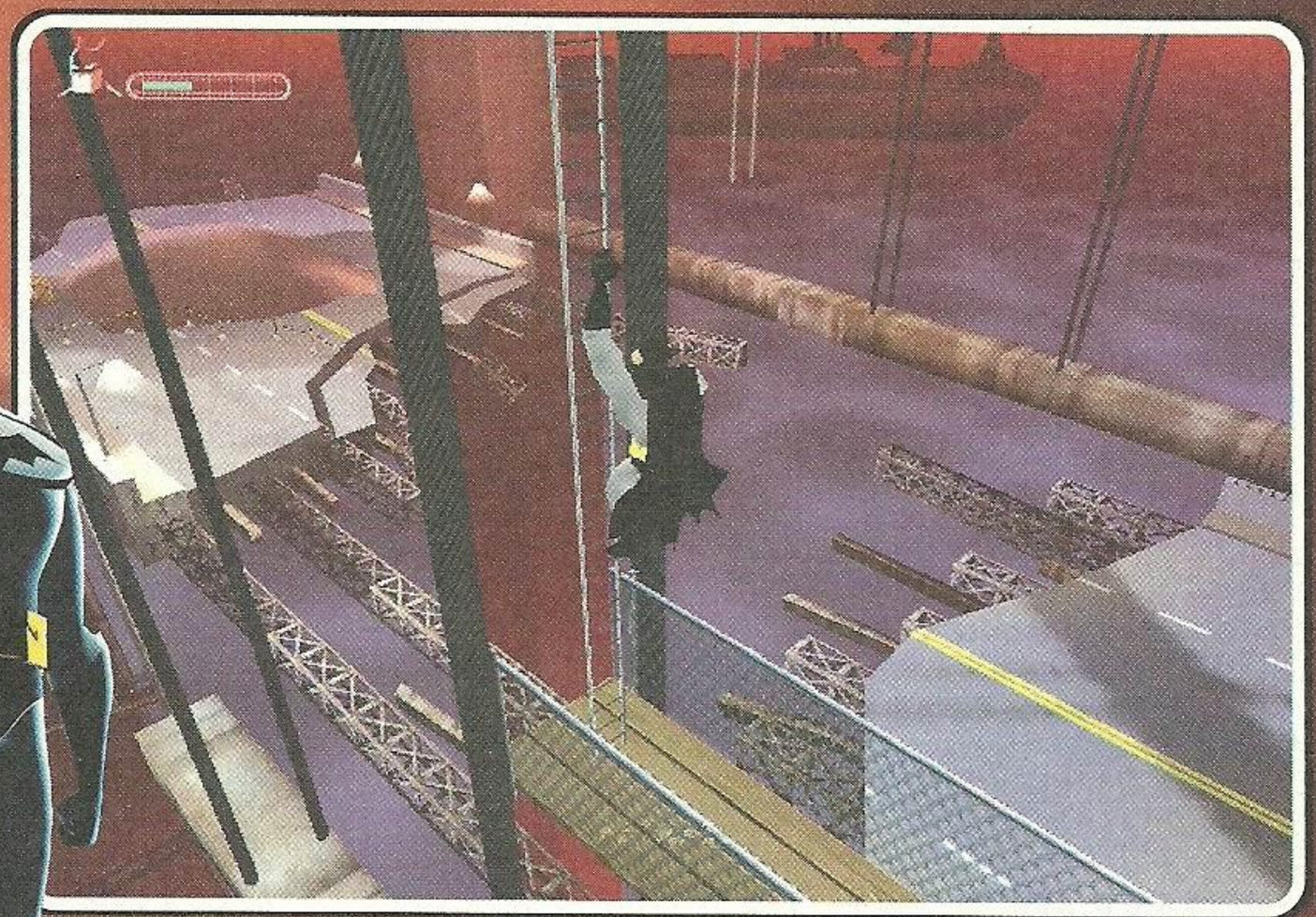
Może... Kiedyś... To daleko...

Marcellus

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: EA
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2. Memory Card 8MB



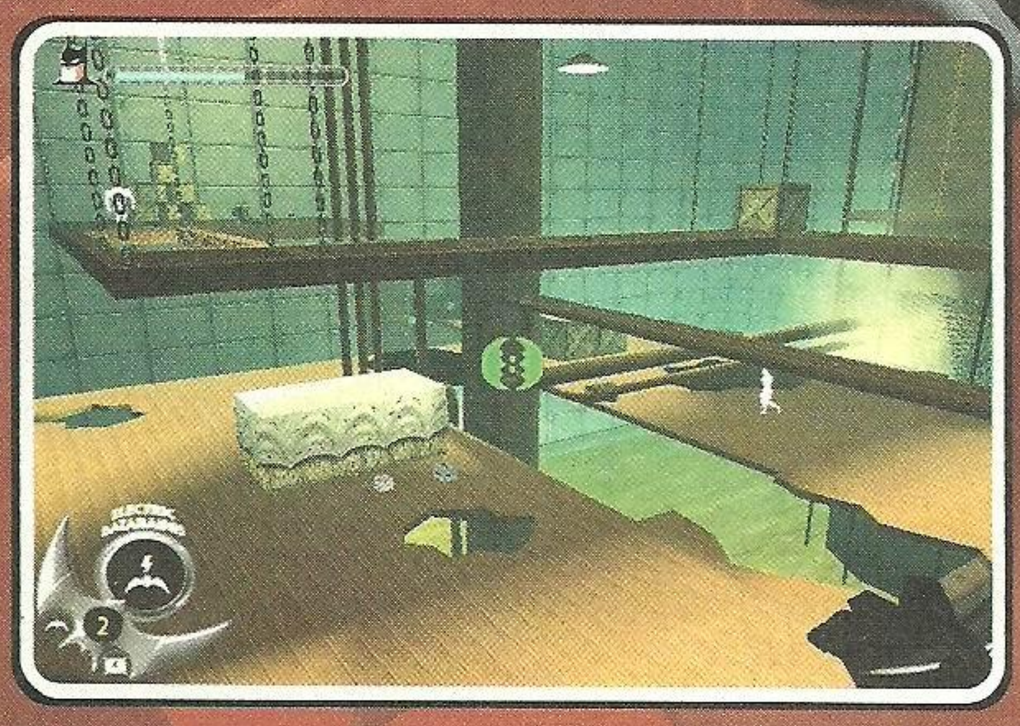
BATMAN VENGEANCE

Z małymi nietoperzami jest tak, że urodzone pod sufitem, nie mogą sobie pozwolić na spadnięcie. Nietoperzy berbeć, który spadnie na ziemię przestaje interesować matkę i zdycha z głodu.

Batman, prywatnie też został pozostawiony przez rodziców (w pewnym sensie), niemniej zainteresował się jego losem służący i to dzięki niemu głównie Batman jest dziś tym, kim jest. Gra BATMAN VENGEANCE to doprawdy wielki powrót człowieka-nietoperza na łamy konsol. Właściwie, to gra jest chyba takim bardziej pokomplikowanym platformerkiem i przygodówką. Głównie chodzi bowiem o to, by gdzieś się dostać, używając skoków, sprzętu i mózgu (jak zwykle). Sterujemy poczynaniami Nietoperza głównie z perspektywy trzeciej osoby, przy czym często zmieniamy widok na perspektywę pierwszej osoby (np. po to, by przycelować). Graficznie całość wiernie odtwarza relia najnowszych produkcji o Batmanie.

Po serii informacji bardzo ogólnych wkraczamy w strefę szczegółów. Faktycznie - jeśli chodzi o wygląd, BATMAN VENGEANCE doskonale naśladuje filmy animowane Paula Diniego i Bruce'a Timma - ich słynny Batman ma wielką jak łyżka koparki żuchwę i białe oczka pod ciemną maską z uszkami. Kojarzycie? No to jesteśmy w domu. Styl graficzny nieco przypomina mi SHEEP DOG N' WOLF, gdzie efekt kreskówki otrzymano przez nakładanie prostych tekstur na proste bryły. Podobnie jest i tutaj. Tak naprawdę gra nie jest jakoś niemożebnie pokomplikowana graficznie - sztuką autorów było podłożenie odpowiednich barw we właściwych miejscach. Tekstur czasem próżno nawet szukać. Po prostu goły kolor. Ale efekt komiksowy, jaki przez to otrzymano zasługuje na oklaski. Brawo. Najbardziej jednak poruszył mnie fakt, że tuż po rozpoczęciu gry na środku ekranu pojawia się ramka z suwaczkiem od jasności. Można sobie - patrząc na grę - ustawić poziom oświetlenia. Super sprawa, zwłaszcza dla tak mrocznej gry, jaką jest przecież BATMAN VENGEANCE, wszak każdy ma inny odbiornik TV.

O co w chodzi? Batman zostaje wplątany z serię przygód ze swoimi starymi przyjaciółmi. Zaczynamy od epizodu „Dziewczyna, za którą warto umrzeć" o babeczce o mało co zabitej przez bombę i jej uprowadzonym dla okupu syneczku.



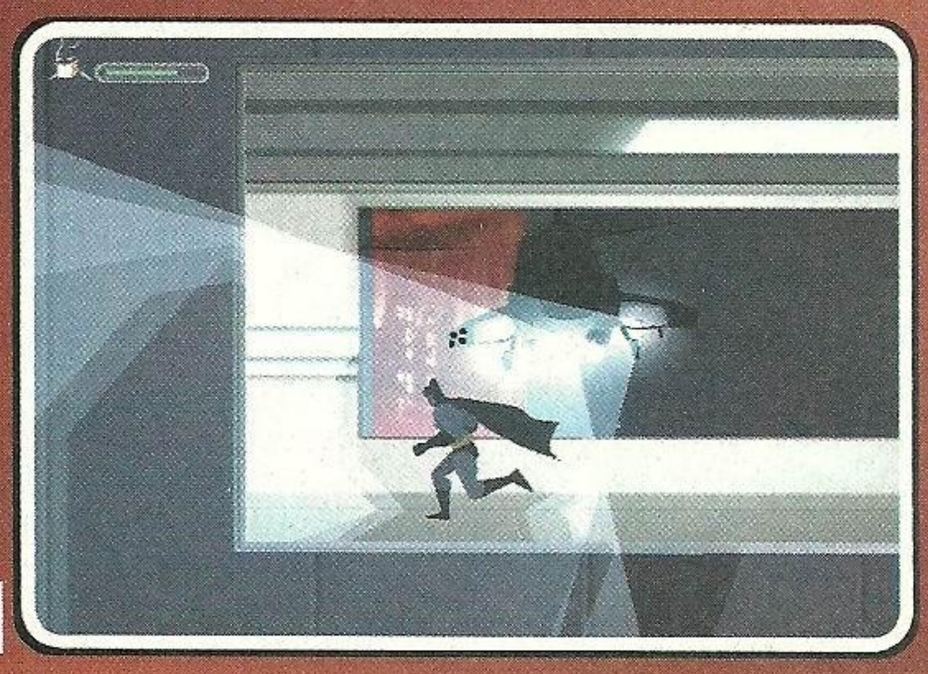
Potem pojawi się także Poison Ivy, Harley Queen, Mr. Freeze... Cała plejada artystów. System gry przypomina przeciętne platformery. Skaczemy, przerzucamy się na lince z hakiem... Tu stop. Niestety - wszystko dość uproszczone. W TENCHU na przykład linkę z hakiem można było zaczepić gdziekolwiek, w BATMAN VENGEANCE tylko tam, gdzie świeci się taki dziwny dynks. Co z tego, że sprzętu mamy sporo - samochód, samolot, bumerang, combos piąchami, skoro tak naprawdę możemy go wykorzystywać w bardzo ograniczonym zakresie. Tak czy owak jest wesoło, mnóstwo ciekawych misji i naprawdę widać, iż twórcy postarali się o nadanie grze klimatu filmowo-komiksowego.

Gdybym miał jednak mówić o wadach, na pewno na pierwszy ogień wystawiłbym pracę kamery. Pamiętacie ICO? W tej grze jest momentami tak słonecznie, że ekran pulsuje czystą bielą. W BATMAN VENGEANCE najwięcej jest szarości i fioletu. No i teraz - skoro tak to wszystko wygląda, to niemożliwością jest gra, jeśli nie widać dokładnie gdzie nasza postać stoi i w którą stronę spogląda. Niestety - nie zawsze to widać. Nad wyraz często będziecie kończyć skoki nie w tym miejscu, w którym zaplanowaliście. Czasem wyda się Wam, że skoczyliście poprawnie, a tak naprawdę spadacie już w dół. Tak samo z używaniem broni. Widok z perspektywy pierwszej osoby będzie Wam kazał opanować styl kierowania postacią znany z gier FPP (głównie strzelanek), a przede wszystkim opanować względność zastosowania sprzętu. Dla przykładu - nie jest istotne, że dach jest kosmicznie daleko, skoro jest na nim dynks do zaczepiania nietoperzowego haka na lince. Sztuczność świata rzucać się będzie w oczy na każdym kroku. Po wtóre brak mi możliwości kopania z powietrza. Często spadamy komuś wprost na głowę i brak kopniaka z lotu, to grzech pierwszej wody.

Swoje istnienie zawdzięcza Batman osobie Boba Kane'a, znudzonego amerykańskiego studenta, który w 1939 roku postanowił urozmaicić sobie zajęcia rysowaniem komiksów. Tak powstała postać Batmana, tajemniczego mieszkańca miasta Gotham - jednego z pierwszych na świecie superbohaterów. Bob Kane zmarł 3 listopada 1998 roku. Warto dodać, że za podanie nazwiska twórcy postaci Batmana można było ostatnio wygrać w popularnym teleturnieju milion złotych.

No nic. Co za to otrzymamy kupując BATMAN VENGEANCE? Najlepiej zrobioną grę komiksową na konsole . Ciekawą, filmową, komiksową. Platformerka z najciekawszym chyba scenariuszem w historii i lekką dozę frustracji, którą musimy zaakceptować, bo taka ta gra już jest i tyle.

Grabarz



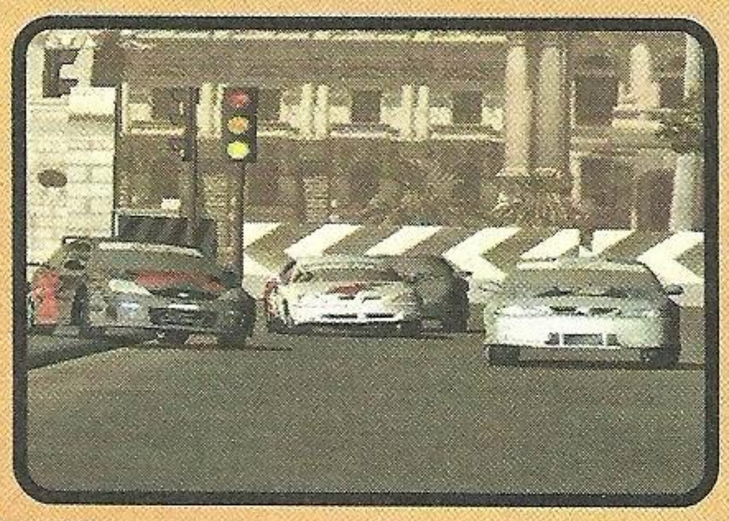
PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8MB

GTC Africa

GTC czyli Global Touring Challenge oto nowa propozycja wyścigów w stylu rally od firmy Rage. Niestety (nie dla mnie! Dla twórców!) nie jest to nic wybitnego, ledwie przeciętna i na dokładkę niezbyt emocjonująca pozycja.



No cóż, tak bywa. Ciężko jest podskoczyć potężnemu GT3, ale trzeba próbować. Nie wszystkie próby mogą być udane, raz lepsze, raz gorsze, ale GTC AFRICA zabrakło naprawdę dużo. Nie ten poziom talentu, umiejętności i możliwości. Ale jak twórcy wszelkiej maści wyścigów nie będą równać do najlepszego, to nawet pies z kulawą nogą nie zainteresuje się ich wytworami. GTC można się od biedy zainteresować, ale tak naprawdę po co tracić czas? GT3 jest wystarczająco długie, aby nie musieć zbyt często wydawać dużej kasy na kolejne nic nie warte wyścigi. Chciałbym być milszy, ale nie mogę GTC AFRICA nie ma w sobie niemal nic interesującego. Jest to (nieudana) próba stworzenia czegoś na kształt RIDGE RACERA, ale nastawionego na rajdy w stylu WRC (bez licencji). Mamy więc uproszczony do bólu model jazdy, kilka teamów, w których znajdujemy oryginalne bryczki (Ford, Subaru, Pontiac, Renault, Mitsubishi). Zatrudniamy się w danym zespole i dla niego jeździmy w trybie Challenge, odkrywamy kolejne trasy, zdobywamy kolejne fury itp. Czyli normalka. Tras i samochodów jest sporo, ale nie prezentują się zbyt dobrze. Modele samochodów są plastikowe, wyglądają i jeżdżą dość sztucznie. PS2 może dużo, dużo więcej, więc może ktoś, oprócz Polyphony, by to w końcu wykorzystał? Trasy nie są specjalnie rewelacyjne (jest ich 19), krótkie, raczej łatwe i niezbyt ciekawie zaprojektowane. Jest wprawdzie sporo obiektów w otoczeniu i ładne afrykańskie krajobrazy ale sama trasa nie jest najlepiej wykonana. Tekstury nie intrygują, kolorystyka nie jest najlepiej dobrana, a całość z całą pewnością nie zachwyca. Przyjemniej patrzeć jest na widoczki niż na bezpośrednie otoczenie torów.

Udźwiękowienie też nie jest najwyższych lotów. Silniki bardziej brzęczą niż warczą, odgłosy poślizgów czy zderzeń są płaskie, mało dynamiczne, a utwory muzyczne są naprawdę kiepskie. Nic ciekawego.

Grywalnośc też słaba. Poczynając od słabego, sztucznego i nieciekawego (nudnego!) modelu jazdy i kiepściutkich kolizji, a na małym wyzwaniu dla gracza kończąc. Mało opcji, kiepskie sterowanie: nie wiem czemu ale, przycisk trzeba wciskać z całej siły, aby samochód w ogóle raczył przyspieszać. Mam się dorobić odcisków? Do tego dochodzi nie najwyższych lotów oprawa A/V. Jest także wyścig dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, ale tak jak reszta taki sobie. Ale przynajmniej płynność trzyma. Wszystko to składa się na ocenę GTC AFRICA. Jaką? Taką na jaką sobie zasłużyła czyli niską.

Marcellus

PlayStation 2 **4**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 4

Wydawca: Rage
Producent: Rage
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meamry Card 8Mb

SUPERCAR STREET CHALLENGE

GTC AFRICA i SSC tworzą zgrabną i bardzo pasująca do siebie parkę. Obie wykorzystują pomysły innych producentów i nie robią tego z powodzeniem.

GTC AFRICA jest podróbką RR4 i wykorzystuje pomysły Polyphony kopiując (nieudolnie) tryb Rally z GT3, a SSC czerpie pełnymi garściami z METROPOLIS STREET RACER. Dlaczego obie te gierki są nieudane, skoro mają takie wzory do naśladowania? Dlatego, że rzemieślników jest mnóstwo, a artystów tylko kilku. Nie wystarczy podpatrzeć czyjś pomysł i go kopiować, trzeba to jeszcze zrobić umiejętnie, a właśnie umiejętności twórcom obu tych gier zabrakło.

W SSC możemy pojeździć kilkoma niezłymi furami (Lotus M220, Pontiac Concept GTO, Pagani Zonda, Bertone Pixster i jeszcze sporo innych) po trasach umieszczonych w najbardziej znanych miastach na świecie (Paryż, Londyn, Rzym, Los Angeles, Monachium, Monaco). Jak już znudzą nam się bryki zawarte w grze, to możemy sobie stworzyć własną niepowtarzalną konstrukcję. Ale właśnie w tym miejscu kończą się zalety SSC, a zaczyna się litania wad. Po pierwsze: co z tego, że fury są super skoro, nie ważą i kiepsko się prowadzą (arcade ale niskich lotów). Po drugie: fajnie że jest tyle miast do przejechania i obejrzenia, ale jak na złość trasy są kiepsko zaprojektowane. Po trzecie: gra nie wymaga prawie żadnych umiejętności i nie jest dużym wyzwaniem. Jeździmy sobie ale nie czujemy żadnej presji, a nawet specjalnych emocji (tych co wzbudzają w nas chęć rywalizacji) co najwyżej można się trochę zezłościć.

Grafika SSC byłaby niezła gdyby grę wydano na starcie PS2, teraz jest już tylko przeciętna. Szybka (nawet bardzo) choć zdarzają się dość wyraźne zwolnienia. Na niektórych trasach denerwuje dorysowywanie się obiektów, na wszystkich migotanie i postrzępione krawędzie. Tylko modele samochodów są w miarę solidnie wykonane. To co dociera do uszu potrafi nawet najtwardszego fana techno zmusić do wyłączenia muzyki. Nudne, monotonne i nieciekawe utwory towarzyszą podczas równie emocjonujących wyścigów. Po wyłączeniu muzyki wcale nie robi się fajniej. Silniki grają nędznie, opony piszczą (ale cienko), a zderzenia brzmią dziwnie głucho. Akustyczny badziew.

Taak... kiepski model jazdy, nienajlepsza grafa, fatalny dźwięk, a na dokładkę sterowanie, które nie daje uczucia prowadzenia prawdziwego samochodu. Raczej mały, zdalnie sterowany samochodzik. Mogło być dużo lepiej. Ale nie jest, więc darujcie sobie od razu pomysł kupowania tej pozycji.

Marcellus

PlayStation 2 **5**

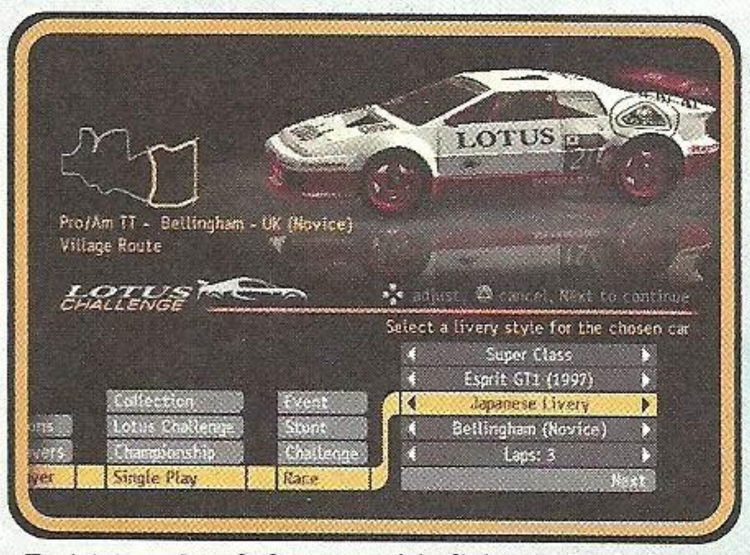
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

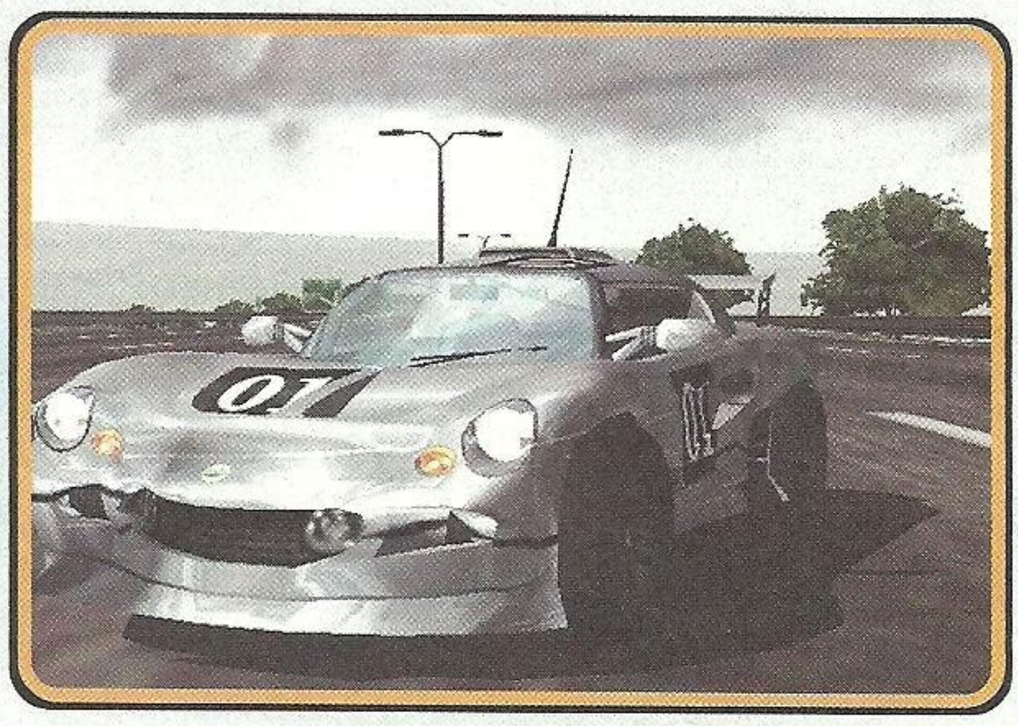
Wydawca: Activision
Producent: Extact
Liczba graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meamry Card 8Mb

LOTUS CHALLENGE

Lotus. Ta firma jest dla Anglików tym, czym Ferrari dla Włochów. Lotusy są jednymi z najbardziej znanych sportowym samochodów na świecie. Ferrari jest czerwone - to wiemy wszyscy. A wiedzieliście, że Lotus jest żółty lub ciemnozielony?

Lotus to także kawał historii wyścigów F1. Samochody z tej stajni po raz pierwszy wygrały wyścig w Monaco (kierowcą był Stirling Moss, w roku 1960, a po raz ostatni w 1987 (Ayrton Senna, U.S. Grand Prix). Samochody tej firmy nie są jednak tak pożądane przez kierowców, jak te produkowane przez włoskich producentów. Może chłodny klimat Anglii tak wpływa na kupujących? Tak czy inaczej w LOTUS CHALLENGE będziecie mogli przejechać się bodajże wszystkimi modelami wyprodukowanymi przez tę firmę w prawie półwiecznej historii marki. Jest z czego wybierać. Zaczynając od zwykłych ulicznych wersji , a kończąc na bolidach F1.
Wydawca LC, firma Virgin Interactive, umiejętnie budowała napięcie wokół tego tytułu przez ostatnie pół roku. Ostatnia wiadomość nie była jednak budująca: gra została opóźniona, bo potrzebne były ulepszenia. To zazwyczaj nie świadczy zbyt dobrze o nadchodzącej pozycji. Jeżeli coś nie jest od początku dobre, to ostatnie poprawki niewiele dadzą. I rzeczywiście niewiele dały. Oczekiwania wyraźnie przerosły możliwości producenta. Gra miała oferować mnóstwo Lotusów i oferuje, jest też 8 tras (plus tory, areny itp. do wyczynów kaskaderskich), ale to nie wybija jej ponad inne racery. LC miał wyróżniać być tryb Challenge, w którym startując od zera mieliśmy poprowadzić karierą jednego z dwojga bohaterów (Jack lub Zoe). Miało być pięknie: zarabianie kasy, tworzenie zespołu wyścigowego, który wygrywałby dla nas kolejne pieniądze oraz ulepszanie starych i kupowanie nowych fur. W miarę tego, jak rosłaby nasza pozycja, pojawiałyby się oferty od producentów reklam. Mieli oni filmować nasze popisy na drodze. I tak dalej i tak dalej...
W rzeczywistości jest dużo gorzej. Owszem - tryb Challenge jest, ale nie ma w nim wielu z zapowiadanych elementów (zarabiania kasy, kupowania nowych fur, czy zatrudniania kierowców). Po prostu wchodzimy w grę, wykonujemy kilka w miarę prostych zadań testowych i jedziemy dalej. Najpierw wyścig, a po nim dwa, trzy zadania kaskadersko - zręcznościowo - pościgowe. Jak kręcenie reklamy opon (za friko), pościg za furgonetką, bo szef mechaników wysłał złe części na najbliższy wyścig (idiota), czy piłka samochodowa (strzelanie i bronienie karnych samochodem). Potem kolejny wyścig i kolejny zestaw zadań i kolejny i kolejny... A pieniędzy nie ma, kupowania nowej furki też nie ma... Niby nienajgorsze są te zadania, ale trochę brakuje finansowej motywacji. Pozostałe tryby gry to standard: pojedynczy wyścig (lub udział w jednym z zadań zrobionych w wcześniej w Challenge), seria wyścigów, niedzielna przejażdżka i wyścig dla dwóch graczy.





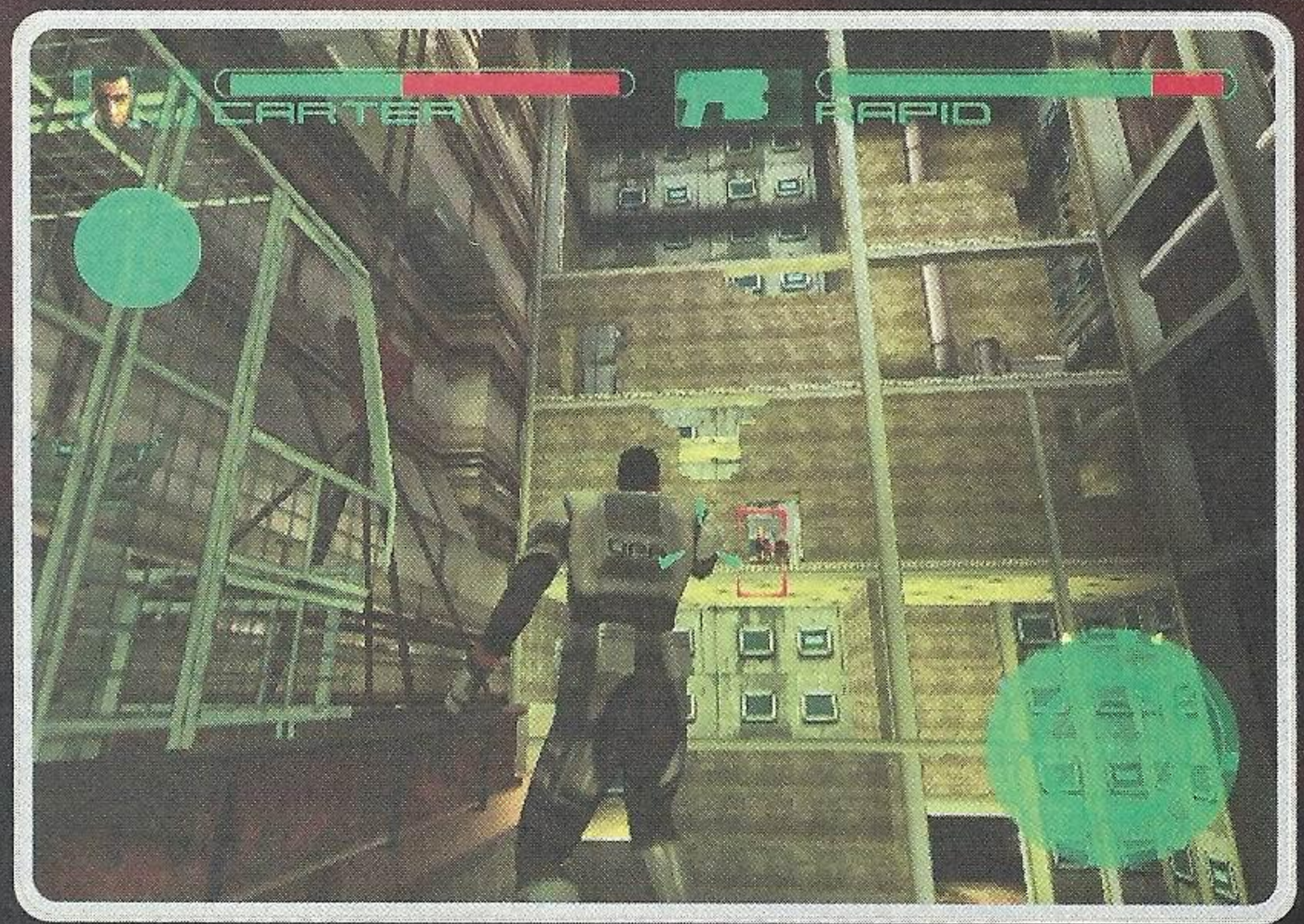
Graficznie LC prezentuje się nieźle, ale nie jest to maksimum możliwości PS2. Co najwyżej 60 procent. Modele samochodów są w porządku, ale mogłyby być ładniejsze (duży plus dla firmy Lotus za pozwolenie na demolowanie furek!). Trasy bywają trochę ubogie, niektóre jednak są bardzo ładne, ale wszystkim brakuje tego nieuchwytnego czegoś. Muzyka jest monotonna, nienajlepsza. Z resztą dźwięków jest jednak dużo lepiej, choć również nie brzmią perfekcyjnie. Silnik wyje trochę słabo, a stłuczki są nieprzekonywujące.
Z grywalnością jest różnie: raz jest fajnie, innym razem nudno. Zależy to od zadania, jakie nam wyznaczono w Challenge. Bo same wyścigi są po prostu... Zwykłe. Ale sterowanie za każdym razem jest tak samo dziwne. Wymyślono aż trzy różne sposoby sterowania samochodem za pomocą gałki, ale standardowe nie jest najlepsze, a dwa dodatkowe trudne do opanowania (ciężko jest się po tylu latach przestawić). A nawet kierownica nie pomoże opanować samochodu. Próba łapania trzech srok za ogon nie wyszła programistom na dobre. .
Samochody jakby nie miały wagi, kontrowanie na zakrętach przychodzi za łatwo, a zderzenia mają czasami dziwaczne efekty.
Podsumowując. LC nie spełniło pokładanych w nim nadziei i rozczarowało mnie. Nie jest perfekcyjną symulacją ani też rewelacyjnym arcadem. Choć nie jest też beznadziejne - mimo wszystko warto rzuccić okiem. Tylko nie kupujcie w ciemno!

Marcellus

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Virgin
Producent: Kuju
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Mem. Card 8Mb Force Feedback



EDEN

HALO 2

Porządnie wykonana i przemyślana gra. Tylko nie dla wszystkich.

W tę grę ktoś włożył sporo wysiłku. Mamy tu fajnie przemyślany świat, ciekawych bohaterów i intrygującą fabułę. Fajnie przemyślany świat to ogromna metropolia, w której bogaci ludzie mieszkają na najwyższych piętrach ogromnych budowli. Sprawa przestawiona jest w intrze, gdzie mała dziewczynka upuszcza pluszowego misia, który następnie przelatuje przez wszystkie kondygnacje pokazując przy okazji jak na niższych piętrach żyją ludzie. Dołująca sprawa.
Ciekawi bohaterowie to czwórka agentów z organizacji do zwalczania problemów świata gier konsolowych. Mamy panią cyborg Amber potrafiącą radzić sobie w każdych warunkach i nie zważającą na żadne problemy w rodzaju trującego gazu, czy podłogi pod napięciem. Jest Carter będący szefem zespołu - tylko on potrafi otwierać niektóre z drzwi i tylko jemu wolno przesłuchiwać napotykane osoby. Potem jest jeszcze Minoko - specjalistka od hackowania komputerów oraz wszelkich innych zsieciowanych urządzeń oraz Andre - mistrz od naprawiania rzeczy. Jeżeli komuś nie odpowiada tak nieliczna grupa bohaterów, może też przejechać się małym pojazdem gąsienicowym lub polatać sobie małą kamerą.
Intrygująca fabuła zaś nakazuje naszemu zespołowi zbadać przyczynę zniknięcia kilkorga techników, którzy chcieli zbadać przyczynę awarii w fabryce produkującej mięso. Standardowa akcja - zostali wysłani, kontakt się urwał, a my mamy za zadanie sprawdzić co jest nie tak. W trakcie gry powoli dowiadujemy się kto i za czym stoi - generalnie rzecz biorąc fabuła się przed nami rozwija i jest dosyć sprawnie poprowadzona.
Najciekawszym aspektem gry jest wprowadzenie czwórki bohaterów, którymi sterujemy na przemian. Korzystając z przycisków strzałkowych na padzie wybieramy dowolną postać.
Trzeba przyznać, że autorzy konwersji - gra ukazała się bowiem wcześniej na pecety - poradzili

sobie ze sterowaniem naprawdę nieźle i chwała im za to.
W trakcie zabawy okazuje się, że kluczowym problemem jest odpowiednie zarządzanie zasobami ludzkimi.
Nierzadko zdarza się tak, że aby przejść dalej musimy wykorzystać wszystkie cztery osoby. Andre naprawia zamek rozwalonych drzwi, Amber przechodzi przez nie i mija barierę w postaci śmiercionośnego dla pozostałych gazu i wciska dźwignię, Minoko hackuje komputer i wyłącza działko znajdujące się w tym samym pomieszczeniu a Carter z radością przebiega i otwiera drzwi na drugiej stronie wyczyszczonego już z gazu pomieszczenia. Gra jest więc przeznaczona dla osób, które lubią myśleć. Walka jest, ale nie odgrywa specjalnie istotnej roli - poza tym jest niezbyt dopracowana. Auto lockowanie na celach i naparzanie z niezbyt dużego repertuaru spluw nie jest specjalnie ekscytujące. Poza tym pozostali członkowie zespołu nie za bardzo przykładali się do ćwiczeń na strzelnicy, czego opłakane skutki widzimy podczas zabawy z bronią. Plusem jest to, że śmierć jednej z osób nie przekreśla szans na ukończenie poziomu - zabity kolo odradza się w przy ostatnim punkcie regeneracyjnym, a tych mamy na każdym z poziomów po kilka.
Akcja gry przedstawiana jest z widoku trzeciej osoby, do czego Core Design zdążyło nas już przyzwyczaić. Grafika nie jest szczególna - czyli nie da się jej szczególnie pochwalić ani szczególnie zganić. Ot, przedstawia ten niesprawiedliwy świat w odpowiedni sposób. Postacie bohaterów i wrogów nie są specjalnie naturalne i ogólnie gra jest nieco zbyt sterylna.
Z drugiej strony odpowiednia oprawa dźwiękowa jest na miejscu, a wszystkie dialogi są mówione. Niestety czasami dialogów tych jest po prostu za mało i nie bardzo wiadomo co należy dalej zrobić, aby ukończyć poziom.
Podsumowując - dobra gra dla osób lubiących zabawy logiczne i mało strzelania.

Banan

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA	7
DŹWIĘK	8
MIÓD	7

Wydawca: Eidos
Producent: Core
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

MONSTERS, INC. to najnowszy film animowany na komputerach z wytwórni Disney'a. Pamiętacie TOY STORY 2? MONSTERS INC. zrobiony jest tą samą techniką i przez tych samych autorów - Pixar Studios.

Disney·PIXAR MONSTERS, INC.

Grę TOY STORY 2 też zapewne pamiętacie i nie zaskoczy was fakt, że M,I.ST jest do niej bardzo podobne, bo też jest platformówką.
Głównymi bohaterami MIST jest para sympatycznych potworków, którymi można grać na przemian. Sulley jest wielkim, rogatym, pazurzastym potworem, ale wcale nie jest straszny. Mike zaś to mała, zielona, jednooka kulką z kończynami. I także nie jest straszny. To jest największy problem naszych bohaterów. Chcą być straszni, a nie potrafią. Dlatego muszą się tego nauczyć, bo inaczej nie znajdą pracy w firmie Monsters, Inc. Gracz ma oczywiście za zadanie pomóc potworom w osiągnięciu wymarzonej pracy.
MIST jest przeznaczone dla młodszych członków konsolowej braci. Starsi wyjadacze nie mają tu czego szukać. Nie znajdą skomplikowanych zagadek, czy trudnych do pokonania bossów. Początek gry to oczywiście wprowadzenie w zasady. Są proste do opanowania. Głównym zadaniem jest oczywiście straszenie. Nie dzieci jednak, a robotów, które Monsters, Inc. stworzyła w celu testowania „strasznych" umiejętności potworków. Jest pięć typów robotów: od najsłabszego (niebieski) po najsilniejszego (czerwony). Aby jednak móc przystąpić do straszenia danego typu robota trzeba mieć napełniony pasek umieszczony w lewym dolnym rogu ekranu. Pasek napełniamy zbierając puszki ze specjalnym napojem. Straszenie rozpoczynamy podchodząc do robota i naciskając kółko. Pojawia się pasek strachu. Teraz trzeba szybko wduszać przycisk, który pokazuje się obok paska. Gdy napełnimy pasek, wykonujemy finishera.
Reszta zadań wiąże się ze zbieraniem śmieciuszków i odkrywaniem kolejnych plansz. Jest ich w sumie 15. Po cztery w każdej z trzech lokacji (miasto, pustynia i krajobraz arktyczny). Do tego dochodzą trzy poziomy wyścigowe (trzeba wygrać wyścig z fioletową jaszczurką i zebrać wszystkie tokeny).

Jak na możliwości PSOne gra wygląda nieźle. Jest dość prosta, ale nie odstrasza od ekranu. Dźwięk jest lepszy.
MONSTERS, INC. SCREAM TEAM to całkiem ciekawa i - co najważniejsze - bardzo śmieszna pozycja. Dla doświadczonego gracza jest zbyt łatwa i krótka, ale młodzikom przypadnie do gustu. Potworki są sympatyczne, a nagrodą za przejście każdego poziomu jest przezabawny fragment oryginalnego filmu. Spodziewajcie się go niedługo w kinach.

Marcellus

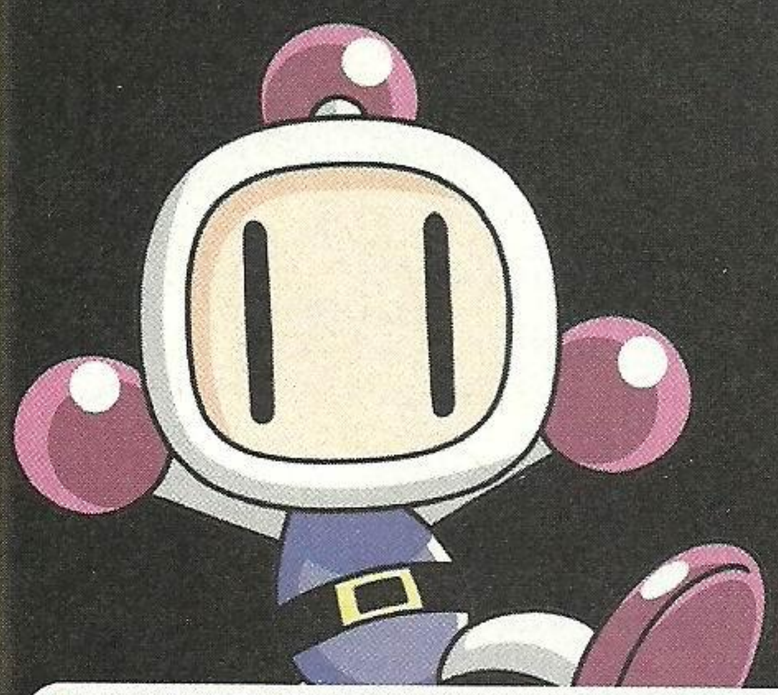
PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Disney
Producent: Pixar
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

BOMBERMAN ONLINE

To wcale nie jakiś Ryo Hazuki czy Dante są prawdziwymi herosami konsolowego uniwersum. O nie! Tak na prawdę to takie osobowości jak Bomberman tworzą naszą growa rzeczywistość.



Która to już gra z kolei... Wiecie? Bo ja nie. Nieważne. Ważne natomiast jest to, że jest to najpiękniejsza, najbardziej rozbudowana, najdłuższa i w ogóle najlepsza część serii. Ale od początku. Tradycją już jest to, że do każdego nowego Bombermana dorzuca się jakąś chwytliwą historyjkę. Tutaj jest podobnie. Nasz ukochany Bomberman po długim i ciężkim treningu w górach postanawia sprawdzić swoje umiejętności w praktyce. Wyrusza więc, aby stawić czoło wielu wyzwaniom i pokonać tabuny przeciwników.
Cała historyjka ukazana jest dzięki fantastycznym animacjom w czasie rzeczywistym. Nadaje to grze swoisty klimat. Bombermany stworzone zostały metodą cell shading, co sprawiło, że teraz wyglądają jak wyciągnięte prosto z kreskówki. Piszę Bombermany, ponieważ w grze jest ich prawdziwe zatrzęsienie. A każdy rodzaj wygląda zupełnie inaczej.

Hudson wzięło przykład z najlepszej firmy, produkującej profamilijne multiplayerowe tytuły na rynku - Nintendo. Wszystko jest bajecznie kolorowe, cukierkowe, ale z drugiej strony nie przesłodzone. Niedoceniana moc obliczeniowa Dreamcasta pozwoliła na stworzenie najpiękniejszej gry z serii. Ale to nie wszystko. Śmiem twierdzić, że jest to jedna z najładniejszych gier na tę konsolę. Każda arena jest inna, osadzona w charakterystycznym środowisku oddanym w pełnym 3D.
Jeśli chodzi o długość i tryby gry, to nie macie się o co martwić. To taki Super Bomberman Alpha 3 Turbo SE Plus wśród Bombermanów. Można bawić się od jednej do czterech osób jednocześnie, przechodzić kolejne plansze w Normal Game.
W Battle Game znajdziemy mnóstwo mini zabaw, w których można dowolnie ustawić wiele parametrów. Każda plansza zaprezentowana jest w krótkim filmiku - małe a cieszy. Można bawić się w zwyczajne pojedynki na bomby lub próbować wyrzucić przeciwników z planszy. Nie sposób nie wspomnieć o takich zajawkach jak układanie bomb w taki sposób, aby pomalować swoim kolorem jak najwięcej pól, czy przerzucaniu bomb na stronę przeciwnika. Jest tego na prawdę multum.
W Extras Box znajdziemy tony bonusów. Można tam na przykład w prosty sposób stworzyć własnego Bombermana. I oczywiście tytułowe Online to jest dokładnie to, czego się spodziewacie, czyli masowa masakra w sieci!
Dla fanów Bombermana pozycja obowiązkowa. Dla reszty: spróbujcie, a na pewno nie zawiedziecie się.

o.g.

Dreamcast **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Hudson
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: VMU, VU

Rok temu sporo grałem w pierwszą część tej gry. Jej wady to podobne do siebie misje oraz brak fabuły, która łączyłaby je w sensowną całość. Czy kontynuacja pozbyła się tych felerów?

SMUGGLER'S RUN 2
HOSTILE TERRITORY

Panowie z Angel Studios najwyraźniej wzięli do siebie krytyczne słowa graczy i spreparowali śliczniutki sequel, który rozwiązuje część problemów.

A więc po pierwsze, jest fabuła. Co kilka misji oglądamy filmy z aktorami, które teoretycznie mają wprowadzić odpowiedni klimat. Wprowadzają go po części, bo są momentami zwyczajnie słabe, niczym film klasy C. No, ale są - to już spory plus. Wynika z nich to, o czym wiemy od samego początku. Jesteśmy więc przemytnikiem pracującym na zlecenie dla bossów świata przestępczego. Nasze zadanie polega na przerzucaniu towarów przez granicę. A ponieważ jesteśmy w tym dobrzy, boss daje nam zlecenia w różnych częściach świata. Meksykańska i kanadyjska granica zostały zastąpione Wietnamem i pewną republiką rosyjską (początkowo miał to być Afganistan, ale po ataku na WTC...), także zimą. Zasadnicza różnica polega na tym, że są to obszary działań wojennych.

Mnóstwo tu min wywalających nasz pojazd w powietrze, a ostrzał artyleryjski i zrzucane przez samoloty bomby nie raz dadzą się nam we znaki. Obszary działań przemytnika są także ciekawsze, bardziej szczegółowe i pełne życia - więcej ludzików, domków, mostów i tajnych tuneli pod górami. Spore wrażenie robi Wietnam. Pola ryżowe i chłopi pracujący w pocie czoła, góry i rzeki czy prymitywne domostwa powodują, że momentami aż chce się pozwiedzać, a nie jechać na czas. Ale można to zrobić w trybie Joyride.

Nie spodziewajcie się, że mechanizmy gry zostały zmienione w jakiś znaczny sposób. Nie. W dalszym ciągu przeważnie kierujemy pojazdem jadąc za strzałką, zabieramy towar i zawozimy go do wyznaczonego punktu. I głównie na tym opiera się cała gra. Autorzy jednak spróbowali urozmaicić formułę (której spora część została wyczerpana już pierwszym SR) dodając nowe misje, pojazdy i inne akcje. Na przykład w jednej z misji nasze zadanie polega na zniszczeniu pojazdu przeciwnika zanim przejmie naszą kontrabandę, w kolejnej śledzimy helikopter zrzucający towar - jeśli spóźnimy się do wyznaczonego punktu, śmigłowiec odlatuje w inne miejce. Innym razem musimy jechać za przeciwnikami, by ominąć miny, których położenie jest im znane. Z ciekawostek należy wymienić także nocne misje, podczas których do widzenia w ciemnościach używamy noktowizora. Jeszcze nigdy na Waszym telewizorze nie było tak zielono. Nie brakuje także agresywnych przeciwników, którzy czasami zwyczajnie doprowadzają do szału. Ich SI jest znakomite. Z głównego trybu wycięto jednak wyścigi - są teraz dostępne osobno, podobnie jak kilka innych mini-gier, na przykład pozbywanie się bomby przez zetknięcie się z innym samochodem. Dobra wiadomość jest taka, że te zabawki dostępne są także dla dwóch graczy.

Są także nowe samochody; w sumie jest ich osiem. Są to: Super Buggy, Baja Truck, Kavostov Halftrack, Sahara Special, Granadier, D5-Hondo, Special De Monde i ATV Monster. Samochody zostały kompletnie przemodelowane i zbudowane od nowa. Wyglądają bardzo realistycznie, szczególnie, że karoseria odbija światło, a uszkodzone części wyginają się i odlatują dymiąc. Fajna sprawa.

Gra jest stosunkowo długa - 36 misji powinno zadowolić każdego. Szczególnie, że bardzo szybko robi się naprawdę trudna. W pewnym momencie okazuje się, że najmniejszy błąd czy delikatne zboczenie z trasy uniemożliwi przejęcie towaru przed upływem czasu.

Grafika - podobnie jak w poprzedniej części - jest świetna; krajobraz rozciąga się aż po horyzont i nigdy nic się nie dorysowuje. Jest więcej szczegółów niż wcześniej, nawet drzewa nie wyglądają za każdym razem tak samo. Można powiedzieć, że jest fotorealistyczna - autorzy po raz kolejny skorzystali ze zdjęć i map satelitarnych. I trzeba powiedzieć, że wyszło im to znakomicie. Są zmienne warunki atmosferyczne jak śnieg i deszcz, Poprzednio animacja śmigała w 30 klatkach, teraz nie spada poniżej 50/60 klatek na sekundę. Jest superpłynna i tego właśnie oczekiwałem. Jeśli zaś chodzi o oprawę dźwiękową - świetna! Akcja jest szalenie dynamiczna, a techniczne kawałki doskonale do niej pasują. Na szczęście nie ma już gadającej panienki.

SR2HT to dobra gra. Fani jedynki na pewno nie będą rozczarowani, spodoba się także osobom, które nie miały do tej pory przyjemności.

Gulash

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Rockstar
Producent: Angel
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

www.nintendo.com

Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. zo. o
Ul. Partynicka 29
53-03 Wrocław

Mario Kart TM Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® trademarks of Nintendo.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Jedna gra, czterech graczy, wszystkie chwyty dozwolone.

One cartridge, four players. No rules.

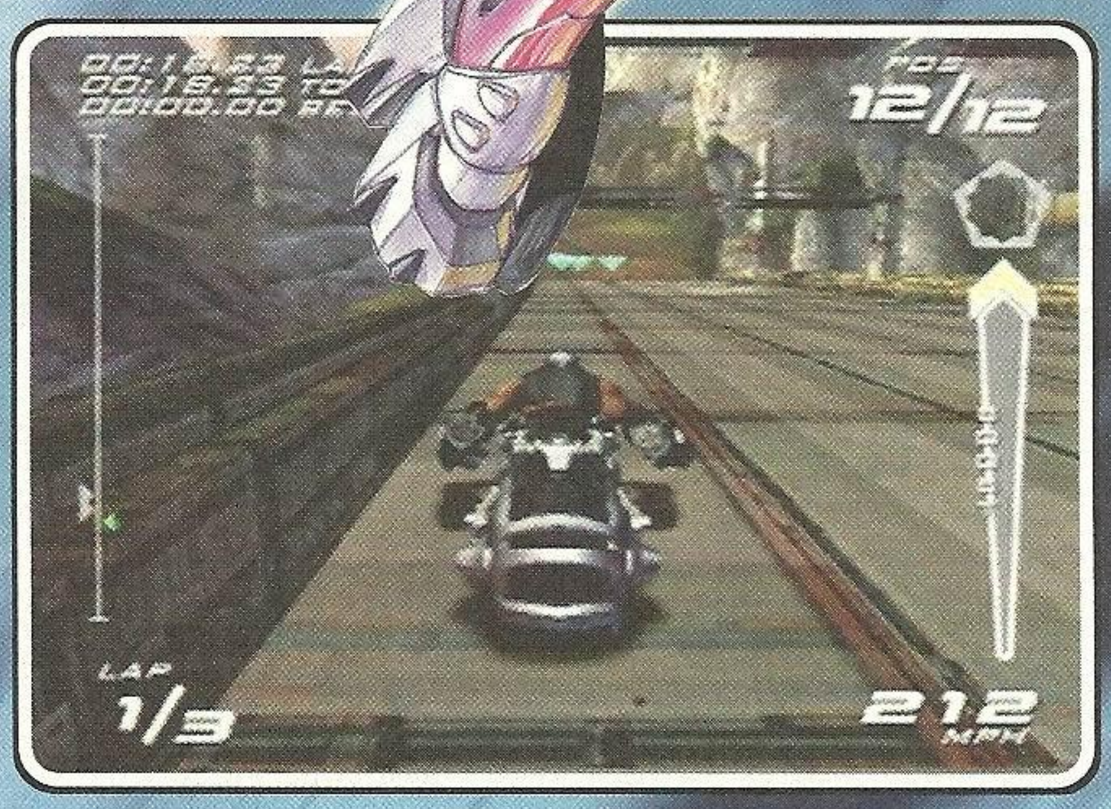
Nintendo®
GAMING 24:7™

Kinetica

Zmierzono, jaki jest najkrótszy stan świadomości. Otóż okazało się, że jeśli jesteśmy czegoś świadomi, to trwa to najmniej pół sekundy.

A co się dzieje jeśli nasz stan zmienia się szybciej? Po prostu tego nie odnotowujemy. Autorzy gier wydają się jednak niespecjalnie tym przejmować. Produkują gry coraz szybsze i coraz bardziej wariackie. Konsole nowej generacji dały możliwość kreownia tak szybkich wyścigów, że zaczyna mi się powoli kręcić w głowie. Ledwie ukończyłem EXTREME G3, gdzie silnik pozwalał rozwinąć prędkość do tysiąca pięciuset kilometrów na godzinę na płaskiej powierzchni, pojawia się WIPEOUT, a w zapowiedziach G-SURFERS z pojazdami rozwijającymi prędkość pięciu tysięcy kilometrów na godzinę! Co się będzie działo! Z nieukrywaną ulgą przyjąłem więc grę KINETICA, w której pojazdy poruszają się nieco wolniej, ale autorzy postawili na zupełnie inny niż dotychczas element rozgrywki.

Generalnie KINETICA łączy w sobie pomysły na kilka wyścigów. Najbliżej jest jednak chyba wyścigom EXTREME G3 i SSX. Z EG3 wzięto kręte „autostrady", po których śmigają zawodnicy. Rzekłbym, iż krętość ich w KINETICA jest znacznie większa, ale pamiętajcie, że jedziemy tu znacznie wolniej i wyrabianie się na zakrętach nie jest takim wielkim wyzwaniem, jak w EG3. Po wtóre pionowe zjazdy nie robią już tak wielkiego wrażenia, jak w EG3 z dwóch przyczyn. Po pierwsze wolniej jedziemy. Po drugie zaś większość torów w KINETICA, to korytarze w różnych futurystycznych miejscach, przez co rzadko mamy punkt odniesienia - powiedzmy, że już po trzecim zakręcie niespecjalnie pamiętamy, gdzie jest dół, a gdzie góra. Zapamiętania nie ułatwili nam także autorzy - sufit, ściany i podłoże płynnie zamieniają się miejscami przez cały czas. W tym cały bajer. Ostatnim wspólnym z EG3 elementem są powerupy. Można zbierać żółte kryształy rozmieszczone na trasie i kiedy podpakujemy nimi specjalny rodzaj energii, losuje się power-up, którego można użyć - prądownica wyłączająca maszyny wszystkich zawodników w okolicy, dopalacz, itp. W KINETICA nie brak także kilkuset metrowych skoków w dół, podczas których trzeba przede wszystkim przycelować w dalszy ciąg trasy, pod sobą. To jednak nie wszystko. I tu wkraczamy już w rejon SSX. Otóż spadając sobie swobodnie możemy wykonywać karkołomne figury, celem zgarniania punktów i dopakowywania energii przyspieszacza. Dobra rzecz i wspaniała zabawa. Nie ma co. Triki wykonuje się na zasadach podobnych, jak w wielu innych tego typu grach - jeden przycisk służy za bazę techniki, a przez dociśnięcie kierunków, lub innych przycisków otrzymujemy daną technikę.



Powyższe informacje powiedziały Wam o tym, co gnieździ się pod maską tytułu KINETICA. Teraz nieco o tym, jak się gra i jak to wszystko wygląda. Nie sposób nie zacząć od zawodników. Otóż tym razem mamy do czynienia z najoryginalniejszymi chyba futurystycznymi pojazdami w historii. Są to roboty (a może ludzie w kombinezonach?), którym do dłoni i stóp przyczepiono kółeczka. I oni, proszę Was, leżą i na tych kółeczkach jadą. Ghuh... Dziwne, co? Łatwo wywnioskować, że potrzeba więcej animacji w tego typu „pojazd", bo ludziki ładnie sterują rączkami i nóżkami. Tak też się stało, przez to jednak znów mało na nich tekstur. To jednak nie przeszkadza, gdyż bryły, z jakich ich zrobiono są tak skomplikowane, że wystarczą za tekstury... A może powinienem powiedzieć tak: PS2 ma taką moc, że nie potrzeba już tekstur naśladujących bryły (zamki, zaczepy, itp) - można je po prostu zrobić. Brzmi lepiej, prawda? Co zaś dotyczy torów - te wykonane są przepięknie. Jest ich mnóstwo - to prawda - niektóre do siebie podobne, ale na pewno się nie znudzicie. Dodatkowo można po jakimś torze jeździć godzinami i jeszcze nie wymacać wszystkich skrótów i alternatywnych dróg. Moim ulubionym torem jest jeden z pierwszych o nazwie „Lost City" - pseudoinkaski krajobraz, wielkie korzenie, omszała stalowa trasa, przepięęęękne. Może dlatego, że na futurystycznych krajobrazach nie za bardzo widać jakość grafiki, bo nie ma do czego porównać. Niemniej jazda po przezroczystym tunelu na orbicie jakiejś planety też robi wrażenie. Na koniec szybciutko wady: podobne tory, czasem spadają klatki - zwłaszcza w trybie dla dwóch graczy. Plusy? Cała reszta.

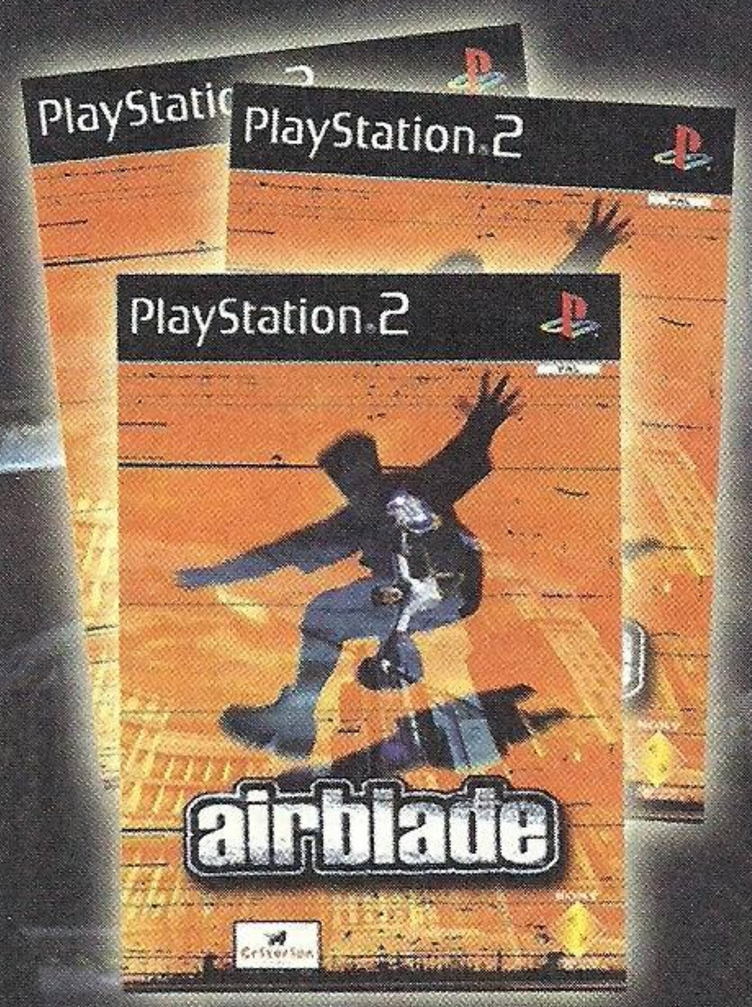
Grabarz

PlayStation 2 **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sony
Producent: Sony
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB

Do wygrania trzy egzemplarze AIRBLADE DVD na PlayStation 2!



Zadanie: wymień imiona trójki głównych bohaterów AIRBLADE.

sponsorem konkursu jest Sony Poland sp. z o. o.

WWW: http://www.sony.com.pl/ps2/sony.html

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych nadsyłajcie do końca roku pod adresem:
NEO PLUS, skrytka pocztowa 85,
00-963 Warszawa 85

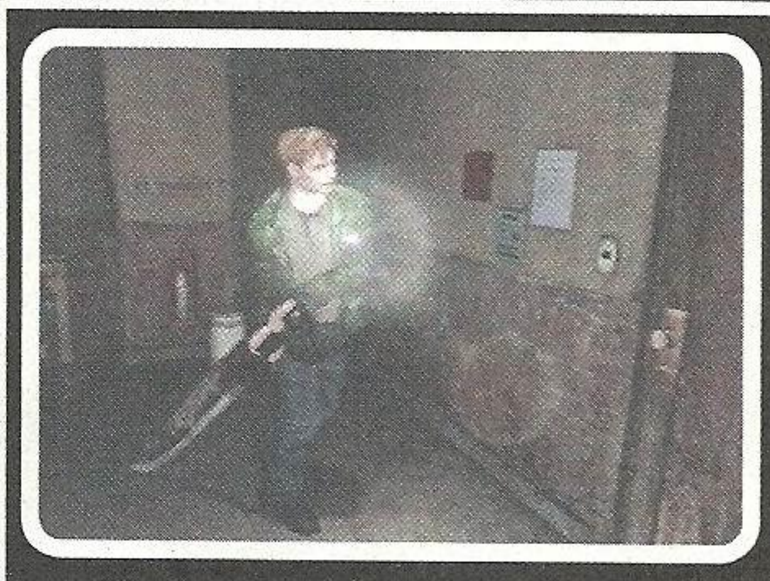
rozwiązanie konkursu w numerze lutowym

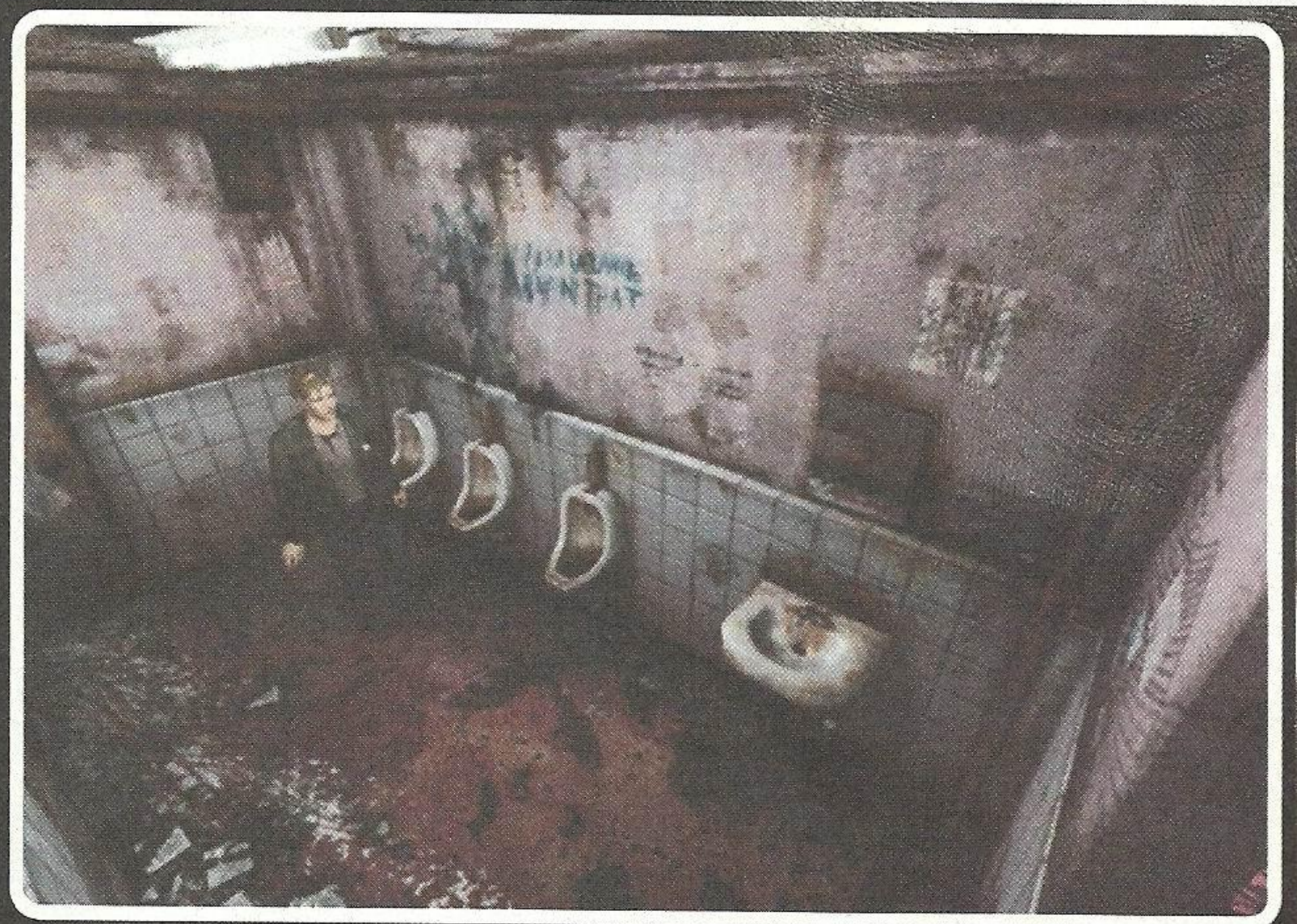
konkurs!

airblade

Molestowanie seksualne, listy zza grobu, pielęgniarki bez twarzy, spływające krwią bagna, psychopata zabijający ludzi za to, że się z niego śmieją...
Naprawdę stęskniłem się za Silent Hill.

txt: Banan





James Sunderland ma kłopot. Przybrał on postać listu zapraszającego do odwiedzenia miasteczka Silent Hill. W zasadzie nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, iż autorką listu jest żona Jamesa. A tak się dziwnie składa, że Mary (bowiem tak miała na imię) nie żyje od trzech lat.

Sytuacja dosyć nietypowa, trzeba przyznać. James najwyraźniej myśli tak samo, bo wyrusza do miasteczka pragnąc ustalić kto lub co stoi za tym niewybrednym żartem.

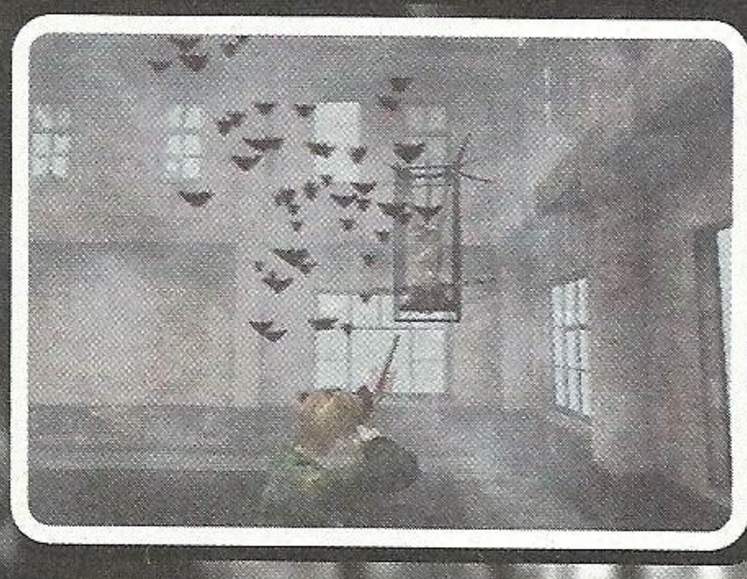
Naszego bohatera poznajemy w chwili, kiedy patrzy w lustro w najbardziej zasyfionej łazience, jaką widziałem w życiu. I mimo, iż nie przepadam za tym słowem, to jednak gdybym napisał „pobrudzonej", „zanieczyszczonej" czy „zbrukanej" to nie oddałbym tego, co dzieje się w rzeczonym przybytku.

James przepłukuje sobie twarz wodą, przybiera na chwilę rolę narratora i zaczyna opowiadać o liście, dzięki czemu poznajemy powody, dla których przybył do Silent Hill. Po wyjściu z łazienki ruszamy więc w kierunku tradycyjnie już opuszczonego miasta. Dzień mamy raczej kiepski. Słońce nie świeci, cała okolicę spowija mgła, a zewsząd dobiegają niepokojące odgłosy. Gra w zmyślny sposób ogranicza nasze pole widzenia wspomnianą mgłą. Co gorsza wydaje się, że tuż poza jej granicą znajdują się jakieś niewidoczne stwory czekające na naszą ciepłą i ruszającą się miarowo grdykę.

James niefortunnie wybrał moment wystąpienia w sequelu Silent Hilla. Jest w zdecydowanie kiepskiej formie i już po kilku przebiegniętych krokach zwalnia, a po zatrzymaniu się - ciężko dyszy. Dzięki temu staje się nieco bardziej wiarygodny jako przypadkowy bohater, trafiający w sam środek niepomyślnych okoliczności.

Krótkie zwiedzanie miasta odkrywa przed Jamesem wszystko to, co każdy trzymający w ręku pada gracz wiedział już w momencie zakupu Silent Hilla. Otóż nasz człowiek dochodzi do wniosku, że coś tu nie gra.

Początkowo przemierzanie ulic miasta nie stanowi zagrożenia. Jednak już po chwili, kiedy docieramy do małego zaułka, spotykamy w nim pierwszego przeciwnika. Jest nim pokraka (Pokrak?), wyglądająca jak pozbawione rąk zwłoki zamknięte w foliowym worku, a następnie podpalone. Potworek ów atakuje przy pomocy plunięcia jakimś nieprzyjemnym płynem. Zaskoczony James sięga po



jedyną broń jaka nawinęła mu się pod rękę. Jest nią kawał deski z wystającym gwoździem. Kilkakrotne trafienie bestii w łeb, następnie poprawienie kiedy leży na ziemi (czemu akompaniuje radosny chlupot i nieludzkie wycie trafionego) i pierwsze starcie mamy za sobą. Odtąd jest już z górki. Te same puste ulice, które przed chwilą przemierzaliśmy nie niepokojeni przez nikogo, teraz zaludniają się plującymi ohydztwami. Na szczęście w grze nie mamy obowiązku walki z każdym napotkanym wrogiem - można ich po prostu obiegać. I tak zresztą jest lepiej, bowiem pokonanie przeciwników nie daje niczego oprócz satysfakcji z ubicia kolejnego szatańskiego pomiotu.

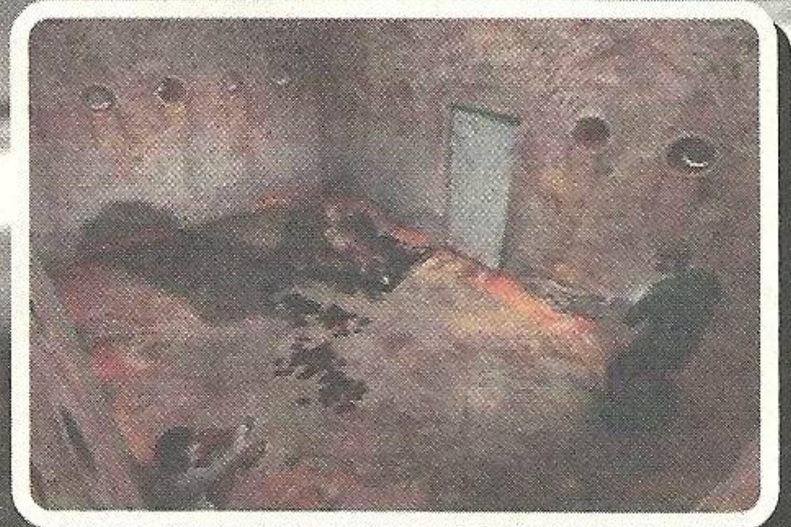
Gra w dużej mierze opiera się na schemacie znanym z poprzedniej części. Poruszamy się na przemian po wyludnionym mieście, jego zabudowaniach oraz tym samym mieście i zabudowaniach, tylko że w ich demonicznych wersjach. Po mieście biegamy tylko po to, żeby dostać się do kolejnego punktu na mapie - szpitala, więzienia czy hotelu. Kiedy trafiamy już do owych miejsc, zabieramy mapę i zwiedzamy je aż do pokonania bossa lub wydostania się z informacją na temat następnego miejsca do odwiedzenia. Podstawowym narzędziem eksploracji w grze jest mapa. Szczegółowa i czytelna, a poza tym - James aktualizuje ją na biegu. Kiedy trafimy na jakieś zamknięte lub zablokowane drzwi - zostaje to zaznaczone na mapie. Podobnie jest z save pointami, które tutaj przybierają postać krwistoczerwonych zeszytów. Inne ważne obiekty także są nanoszone na mapę, dzięki czemu posługujemy się nią często. W zasadzie każda nowa lokacja kryje mapę - zwykle zawieszoną lub leżąca gdzieś tuż obok wejścia. Tylko czasami trudno je dostrzec...

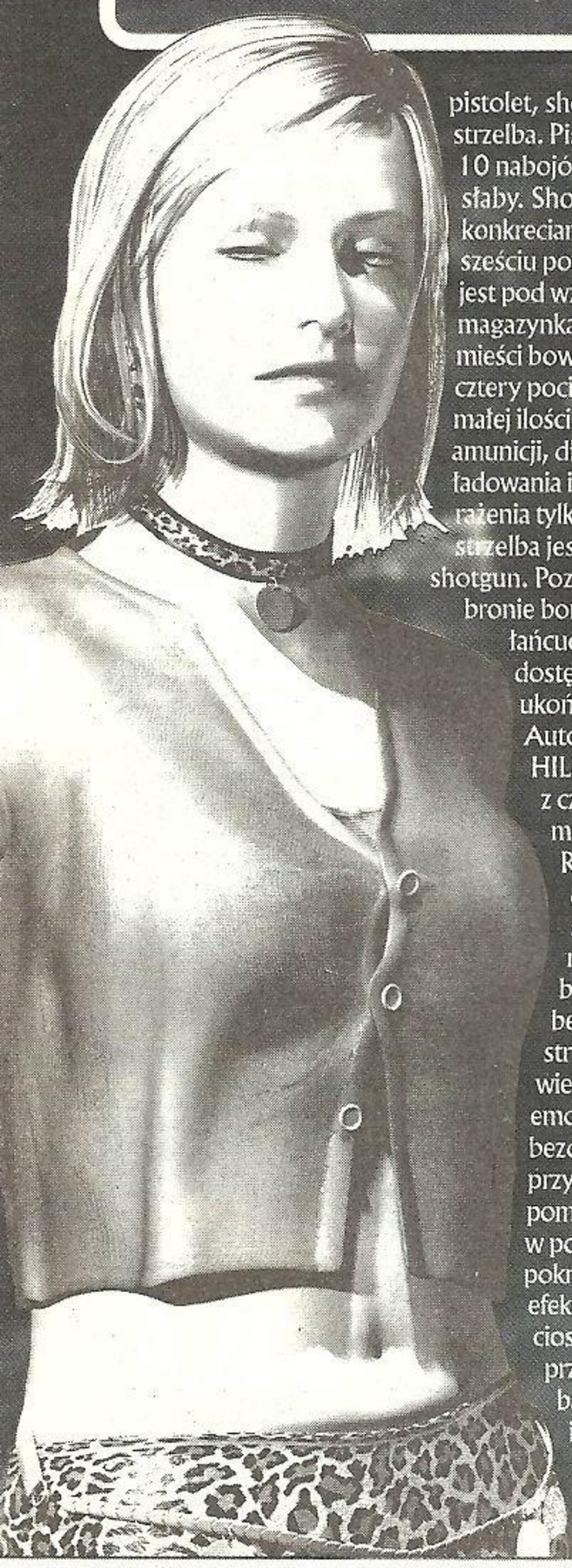
Tym razem autorzy mieli większe możliwości w zakresie przedstawienia obrzydliwości i plugastw jakie kryje dla nas Silent Hill. Podwyższona rozdzielczość, świetna gra świateł i efektowna mgła - te wszystkie elementy robią doskonałe wrażenie. Kiedy wyciągamy broń i stajemy do walki z przeciwnikiem, na korytarzu widać cień rysujący się na przeciwległej ścianie. Bardzo fajnie to wygląda. Nie podoba mi się tylko woda. Jest kiepska. Nieprzezroczysta, oleista ciecz nie wygląda prawdziwie.

Do naszej dyspozycji oddano tym razem sześć różnych broni. Podobnie jak w pierwszej części, tak i w SH2 większy nacisk położono na walkę przy użyciu broni białej. Na początku mamy tylko deskę z gwoździem. Naciskając atak lekko James macha nią z lewa na prawo i z powrotem. Mocne wciśnięcie przycisku to potężny cios znad głowy - dobry na leżących przeciwników. Kolejną bronią białą jest metalowy pręt - lekkie naciśnięcie ataku powoduje pchnięcie, zaś mocne - cios znad głowy. Ostatnią bronią bliskiego kontaktu jest wielki katowski miecz. Trzymając go w rękach James porusza się bardzo powoli, ciągnąc ostrze za sobą. Broń ta jest jednak bardzo potężna - lekkie naciśnięcie to machnięcie z lewa na prawo, zaś mocne - cios znad głowy. Ciosy te sprawiają Jamesowi spory kłopot i trochę trwa ich wyprowadzanie, jednak efekty są doskonałe. Słabsi przeciwnicy padają po jednym trafieniu. Miecz jest jednak bardzo niepraktyczny, więc zaraz po użyciu chowamy go, aby nie spowalniać biednego pana Sunderlanda. Bronie strzeleckie to kolejno

POZYTYWNE NASTAWIENIE

Cały czas nie mogę się zdecydować, który z Silent Hillów jest bardziej przerażający. Z jednej strony bardziej bałem się przy jedynce, ale z drugiej - żadna gra nie wprowadziła mnie w takie przygnębienie jak właśnie ukończona dwójka. Przykra sprawa i tyle. Potwory w grze są może mniej straszne, ale ogólny klimat zaszczucia oraz rewelacyjne dźwięki po raz kolejny wprowadzają tę niesamowitą, obezwładniającą atmosferę.
Nie polecam Silent Hilla osobom, które nie lubią dołujących klimatów. No i oczywiście gra jest przeznaczona dla starszych graczy - i to najlepiej takich, którzy przynajmniej dobrze znają język angielski. Jeżeli zaś skończycie SH2 i wciąż nie bardzo wiecie co w ogóle się stało, to polecam lekturę doskonałego tekstu zbierającego wszystkie informacje do kupy:
http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/silent_hill_2_plot.txt





pistolet, shotgun oraz strzelba. Pistolet mieści do 10 nabojów i jest dosyć słaby. Shotgun to konkreciarz mieszczący do sześciu pocisków, a strzelba jest pod względem magazynka najsłabsza - mieści bowiem najwyżej cztery pociski. Z powodu małej ilości znajdowanej amunicji, długiemu czasowi ładowania i możliwości rażenia tylko jednego celu, strzelba jest gorsza niż shotgun. Poza tym są jeszcze bronie bonusowe - piła łańcuchowa oraz spray dostępne po ukończeniu gry. Autorom SILENT HILL 2 udało się coś, z czym problemy mają twórcy Residentów - dobrze skonstruować model walki na broń białą. Walka bez użycia broni strzeleckiej jest o wiele bardziej emocjonująca niż bezduszne przyciskanie spustu i pompowanie ołowiu w powoli nadchodzące pokraki. Poza tym efekty towarzyszące ciosom zadawanym przeciwnikom są bardzo sugestywne i satysfakcjonują. Naprawdę widać, że zadajemy im ból.

W grze wzmocniona została rola dobicia powalonego przeciwnika. Zwykły wróg po przewróceniu na ziemię jeszcze wstaje, ale wystarczy podejść do niego i zakończyć atak zmiażdżeniem głowy obcasem. Brzmi brutalnie, ale jest skuteczne. Nawet bardziej niż kilkakrotne ciosy metalowym prętem zadane tej samej leżącej bestii. Widać James ma dosyć ciężką stópkę...
Dosyć ciekawym pomysłem jest wprowadzenie opcji ustawienia poziomu trudności zagadek oraz walk z przeciwnikami. Na samym początku gry wybieramy, czy chcemy trudne zagadki z bardzo enigmatycznymi podpowiedziami, czy wolimy walczyć z dużą liczbą wrogów. W dodatku nie ma to wpływu na to jakie zakończenie gry ujrzymy. W sumie możliwych zakończeń jest pięć, z czego większość jest przygnębiająca, albo w najlepszym wypadku - mało dołująca.
Przeciwnicy w grze stanowią radosna gromadkę. Poza wspomnianym workiem na zwłoki jest jeszcze przypominający manekin potwór z drugą parą nóg zamiast tułowia, potwór wyglądający jak ożywione drzwi stopione w jedność z człowiekiem, karaluchy oraz kilku sub bossów. Ten Silent Hill ma jednak swojego Nemesisa w postaci osobnika z dziwnym trójkątnym łbem. Drań jest uzbrojony w potężny miecz, który potem zdobywa James, a następnie - korzysta z włóczni. Spotkania z panem trójkątnym są o tyle nieprzyjemne, że nie można zrobić mu krzywdy. Powiem tak - pierwsza walkę z tym bossem można przetrwać nie oddając ani jednego strzału. I w ogóle nie robiąc nic, poza unikaniem ciosów kata.
Fabułą SILENT HILL 2 jest bardziej zrozumiała niż ta pierwszej części. Jednak zakończenie gry, oraz powód dla którego James został przyzwany do miasta są niezwykle zaskakujące. Sama gra także umiejętnie podsyca emocje. Szczególnie, kiedy dochodzimy do jednej z ostatnich lokacji w grze - hotelu, gdzie zapoznajemy się z treścią kolejnego listu oraz oglądamy pewna kasetę...
Oprócz Jamesa i całej hordy potworów, miasteczko Silent Hill ma jeszcze czwórkę mieszkańców. Mała dziewczynka - Laura była pacjentką tego samego szpitala co Mary. Otyły Eddie to dosyć dziwna postać, wokół której podejrzanie często giną ludzie. Maria z kolei do złudzenia przypomina zmarłą małżonkę Jamesa, próbuje go też uwodzić. Na końcu mamy zaś nękaną koszmarami przeszłości Angelę.
Scenariusz gry posuwają znajdowane dokumenty, wycinki, oraz przeprowadzane ze spotykanymi postaciami dialogi. Wiele faktów trzeba jednak ze sobą kojarzyć - podobnie jak w poprzedniej części.

Właśnie te znajdywane wszędzie zbitki informacji pozwalają poznać kolejne historie dotyczące najbardziej przerażającego miasteczka gier konsolowych. Zastrzeżenie można mieć do za bardzo wydumanych zagadek, które są w sumie dobrane na siłę. Niewiele z nich wymaga czegokolwiek innego niż tylko przyjścia z jednym przedmiotem do drugiego.
Gra jest na około 10-12 godzin za pierwszym razem. Rodzaj zakończenia zależy przy tym od tego, jak radziliśmy sobie z pewnymi postaciami, jak również od tego jak obchodziliśmy się z pewnymi przedmiotami. Trudno jest jednak samemu dojść od czego zależy zakończenie, którym zostaniemy uraczeni.
Podsumowując - SH2 jest grą, którą każdy amator horrorów powinien mieć. Ale niespodzianka, nieprawdaż? A ja czuję jakiś dziwny niepokój...

Banan

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 8

Wydawca: Konami
Producent: Konami
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

LUCKY LUKE

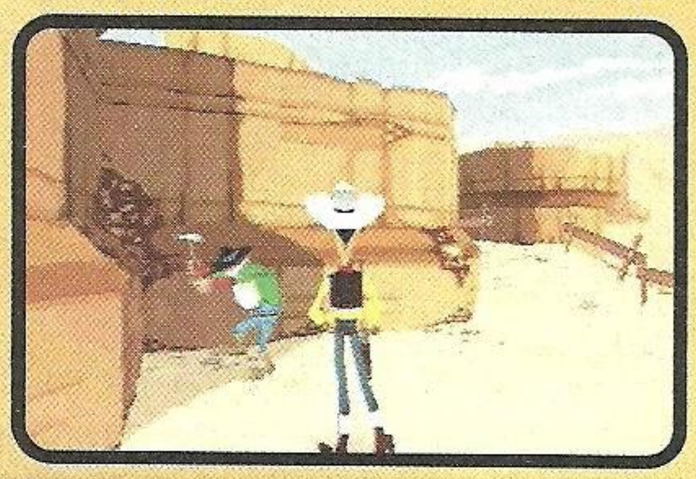
Równo połowa kowbojów podczas pojedynków wyciągała broń jako drudzy. Po pierwsze: lepiej dla nich było strzelać tylko w obronie własnej, a po drugie - człowiek szybciej reguje, niż podejmuje decyzje.

Czołem, gringo. Chcesz się pewnie dowiedzieć czegoś o najnowszej produkcji Kalisto o słynnym zabijace Luke'u, taa? Widzę, żeś zmęczony. Siadaj tu obok, bo powiadam Ci - na stojąco możesz nie utrzymać portek na tyłku z wrażenia. Grałem w niejedną grę, mały. Niejedno widziałem i powiem Ci stary, Luke zasłużył na więcej. Fakt - nie lubimy tu żabojadów, ale to wyjątek. Jeśli mówić o szybkostrzelnych gnatach, to mówić o Luke'u. Musiałeś go znać z komiksów, czy kreskówek. Taaa...
No cóż - zrobili grę LUCKY LUKE. Łazisz, strzelasz, kombinujesz - marna namiastka przygód Luke'a.

Przez większość czasu spoglądasz jakby zza jego postaci i łazisz po całym poziomie. Pal ich sześć, że ciężko sterować tą postacią. Ale żaden czerwonoskóry nie wkurzył mnie jeszcze tak, jak ciągłe doładowywanie się gry. Do diaska - ona właściwie cały czas się dogrywa! Przesadzam?... No może trochę. Wybacz staremu zrzędzie. Tak czy siak leziesz i nagle chowasz się za beczką. Ocho - będzie strzelanie. Masz celowniczek i posuwasz ołowiem po chłopakach z sąsiedztwa. Jak wszystkich poślesz do piachu, możesz iść i kombinować dalej. Ech, cholera, nie wiem. Co poziom, to jakaś nuda taka. Powiadam - bardziej się uśmiałem, jak puściliśmy świnie przez dom szeryfa w zeszłym roku. A tu? Proste przygodowe zagwozdki. No fakt - wygląda to wszystko nieźle. Zgrabniy klimat komiksu, czy tam kreskówki oddany. Chłopaki od grafy zasługują na sztabkę złota, albo dwie. Uhuhu... I muzyka jaka! Skoczna, pianinko, tegesik.. ekheh... Nie te lata już. Swego czasu sam grałem i rwałem na to sikoreczki, jak świeże wiśnie. Takie właśnie melodyjki skoczne. Ale co ci z tego, gringo, skoro Luke w tej grze pogubił gdzieś swoje kojones. Wierci się jak

bizon w błocie, a wszystko proste i do oporu oblatane. Powiem Ci tak, młodzieńcze, jeśli przymkniesz oko na sens tej całej zabawy, a zajmiesz się podrygami przy muzyce i chłonięciem klimatu Lucka - spokojna głowa - zabawisz się nieźle. W innym razie...
- Dziadku, przestań już męczyć kota swoim gadaniem. Wieczorna kaszka czeka.

Good ol' Grabarz



PlayStation **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

Wydawca: Infogrames
Producent: Kalisto
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Dual Shock, Meomry Card

HYPE the Time Quest

Poprzedni rok po raz pierwszy zakończył się stratą dla firmy LEGO. A ten? Zobaczymy - na razie firma powoli się odkuwa na Bioniclach.

A Co tymczasem robi konkurencja? Konkurencją jest przecież na przykład Playmobil, która to firma także ostro uderza w przemysł gier. Produkcja HYPE: THE TIME QUEST, która ukazała się już na GBC, a teraz uderza na PSOne jest na to doskonałym przykładem. Historia jest taka. W pewnym królestwie żył sobie król. I ten król miał swojego championa. Był nim dzielny rycerz Hype. Któregoś dnia rycerz ów nagrodzony został za całokształt dokonań wspaniałym Mieczem Pokoju. Na uroczystości wręczania zgromadzili się wszyscy ważniacy i nawet żona Hype'a. Niestety - ów piękny dzień zamienił się w tragedię. Pojawił się czarny rycerz na wielkim smoku i zażądał królestwa! Król się nie zgodził, a Hype nawet stanął w jego obronie. Niestety - czarny rycerzy był za silny i zamienił Hype'a w posąg, a potem wysłał w przeszłość. Tu odkrył go pewien początkujący mag, który zawsze chciał mieć rycerza do obrony obejścia i podlewania grządek. Oto okazja jakich mało! Tak zaczynają się perypetie naszego klockowatego bohatera. Fakt, że nad całością czuwa firma Playmobil sprawił, że ludziki są po prostu ludkami klockowymi, podobnymi do legudków. Ale czemu reszta grafiki nie grzeszy pięknem? Ciężko powiedzieć - widać zdolniachów żadnych nie zatrudnili. Otoczenie proste, grafika średnia. Jednakowoż mam dziwne wrażenie, że w HYPE: THE TIME QUEST coś jest. I myślę, że to przede wszystkim kwestia scenariusza, który jest ciekawy. Bo przecież - jak widać z cytowanego początku - przygode Hype'a wcale nie są jakieś nudne, prawda? Nie powstydziłby się ich japoński RPG! A to przecież zręcznościówka! Ano właśnie. Biegamy ludzikiem. Ludzika obserwujemy zza pleców i możemy walić mieczem, strzelać z kuszy (także z opcją snajperską, hihi), a ponadto rzucać czary, które znajdujemy po drodze. Nie mówię już o wyszukiwaniu i używaniu różnych przedmiotów. Ciekawa sprawa. Niby gra prosta, ale ma potencjał. Stąd też jej ocena nie jest wcale prosta. Powiem szczerze, że tak gra jest lepsza, niż wygląda i to naprawdę powinno dać Wam do myślenia.

Grabarz

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzien
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Meomry Card 8MB

Pewien słynny maniakalny morderca poddany został terapii psychologicznej i wypuszczony na wolność. Niestety - już następnego dnia zabił dwie osoby. Terapeuci powiedzieli: nasza terapia jest skuteczna! Gdyby nie my, facet zabiłby sześć osób i to znacznie brutalniej.

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

Tak samo działa chyba polityka. „To nic, że w efekcie naszych negocjacji wybuchła wojna. Gdyby nie my, pewnie byłoby jeszcze straszniej". O wszystkim tym myślałem grając w AGE OF EMPIRES II. Owo dumne dziecko firmy Microsoft wpuszczone zostało na PS2 na zasadzie wymiany z Konami za METAL GEAR SOLID 2. Firmy wydają nawzajem swoje gry. Już na początku powiem, że wymiana owa była niespecjalnie uczciwa i nie chce mi się wierzyć, że Konami wymieniło murowany hit, jakim jest MGS2 na taką własnie grę. Ech... Nie mnie wnikać w wielkie światowe biznesy. Wniknijmy więc wspólnie w nowy tytuł, który podbić miał serca graczy konsolowych. Tuż po odpaleniu gry widzimy, że z tym podbijaniem będzie chyba jednak nieco oporne.

AGE OF EMPIRES II jest typową strategią czasu rzeczywistego. Oznacza to, że dostajemy spłachetek z mieszkańcami, niewielką armię, a następnie planujemy gospodarkę, politykę, kombinujemy jak wykołować żywność, powiększamy swoje majętności, podbijamy, ograbiamy, mordujemy, a zarazem uprawiamy i budujemy - robimy to wszystko, a przeciwnik dokonuje swoich - najlepszych jego zdaniem - posunięć w tym samym czasie. AGE OF EMPIRES II daje nam naprawdę sporo możliwości działania. Można kombinować politycznie, zmawiać się, umawiać z innymi władcami. Można ich atakować - normalne. A i oni nie pozostają dłużni. Ich sztuczna inteligencja podobno została nawet poprawiona w stosunku do części pierwszej (co tak naprawdę niewiele nas obchodzi) - fakt, że gra się ciekawie. Nim jednak opuścimy ten aspekt gry, muszę powiedzieć pewną ważną rzecz - pierwszą, podstawową zasadą tego typu gier jest szybkość poruszania się naszego kursora i dokładność jego działania. Czasem musimy szybko zaznaczyć połowę wojsk i wysłać je w jedno miejsce, dwóch jeźdźców posłać na zwiad, a resztę do ataku na sąsiednią wioskę. Uczciwie powiem: z joypadem nie ma na to szans. Dałem Wam przykład operacji chirurgicznej na ekranie. Ale nie trzeba nawet takich milimetrowych przedsięwzięć, żeby joypad zupełnie się nie sprawdził. Już samo poruszanie nim po ekranie to koszmar. Najechać tam, gdzie się chce, w krótkim czasie jest niesposób. Fakt - gra ma opcję obsługi myszy (i klawiatury). Jeśli więc macie mysz - świat AGE OF EMPIRES II stoi przed Wami otworem. Jeśli nie - w ogóle o tej grze nie myślcie. Dla dwóch graczy przewidziano łączenie się przy pomocy kabelka iLink.

Skończmy jednak to marudzenie. Opcji gry jest naprawdę sporo. Można grać z kumplem przez opcję multiplayer (oczywiście trzeba połączyć konsole kabelkiem). Można poczytać o historii świata średniowiecza, a zwłaszcza ludach, które dostępne są w grze. Możemy więc grać jako: Brytowie, Bizantyjczycy, Celtowie, Chińczycy, Frankowie, Germanie, Goci, Japończycy, Mongołowie, Persowie, Saraceni, Turcy czy nawet Wikingowie. Jak łatwo policzyć - trzynaście ludów do wyboru. Wspaniale. Oczywiście każdy z ludów ma inną taktykę i innego przywódcę - Mongołowie mają swojego Czynghis Hana, a misję treningową zaczynamy pod wodzą Williama Wallace'a (znanego nam z filmu „Braveheart"). Fajna sprawa. Tak oto gra strategiczna zyskała sporo walorów edukacyjnych. Dodajmy, że każda kampania, a nawet misja zaczynać się może wstępem historycznym. Duży plus dla autorów! Ponadto skopiowano taktyki walki niektórych ludów i przeformowanie oddziałów wojska na jedną z charakterystycznych dla niego formacji odbywać się może za pomocą jednego przycisku. Jeśli chodzi o dźwięk i grafikę nie mam wiele dobrego do powiedzenia. Właściwie to nic. Pod obydwoma względami gra zaniża średnią światową. Muzyka, to jakieś smętne plumkanie, które pociągnie nie tylko PSOne, ale pewnie także Atari 800XL. Nie wiem skąd to się tu wzięło, ale brzmi dennie, jak kowadło w studni. Grafika - niestety też kuleje. Widziałem

I AOE2 na PCty - tam gra wygląda znośnie. Oczywiście telewizor ma swoje ograniczenia jeśli chodzi o rozdzielczość, więc wierzę, że lepiej się nie dało. Najlepiej wypadają budowle - zgrabne i ciekawe. Niestety - plastikowa animacja psuje wszystko. Animacje, to pokazy slajdów. Czyżby Microsoft chciał nas zniechęcić do PS2? Chyba nie, bo poza tymi drobnostkami AGE OF EMPIRES II ma naprawdę mnóstwo opcji do zabawy.

Grabarz

PlayStation 2 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: Microsoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień

Wykorzystuje: Dual Shock 2 Memory Card 8MB, Mysz USB

JAK AND DAXTER the PRECURSOR LEGACY™

PlayStation 2 przez złośliwców zwane jest często sequelstation. Sporo w tym prawdy - większość najbardziej oczekiwanych gier to kontynuacje przebojów z PlayStation...

JAK & DAXTER kontynuacją nie jest. Zasłużeni dla PSX'a autorzy - Naughty Dog - wymyślili zupełnie nowy świat, bohaterów, akcję. Niedawno w magazynie gościliśmy roboczą wersję gry, a w międzyczasie jej ukończona wersja wylądowała na moim biurku.

Jak wspominałem miesiąc temu, Jak to smukły, wysportowany młodzieniec, który nie mówi. Daxter to podłużny stworek siedzący mu na ramieniu. A że na ramieniu na ogół nie siadają nieznajomi, wnioskowałem, iż jest on przyjacielem Jaka.

I słusznie - ostateczna wersja gry wyjaśnia genezę powstania Daxtera. Otóż... Był on normalnym chłopakiem! Pewnego razu Jak i Daxter wyprawili się na tajemniczą wyspę, gdzie gadatliwy i wścibski Daxter znalazł tajemniczą dziurę w ziemi. Chwila nieuwagi i chłopak wpada do jamy, która po chwili wypluwa go na zewnątrz, tylko już w nieco innej postaci. Ot i cała historia.

Po otrząśnięciu się z szoku nasi bohaterowie natychmiast udają się do wioskowego mędrca, który nie potrafi wiele pomóc. Radzi jednak, by chłopcy... Err, chłopiec i rudy szczur w poszukiwaniu rozwiązania zagadki udali się na północne wyspy. ,,Dobra człowiek" - myśli sobie Jak i rzuca się przed siebie...

Jednak aby podróżować między, wyspami potrzebny będzie jakiś środek transportu. Okazuje się bowiem, że wszystkie teleportery z jakiegoś powodu nie działają. Staruch nie za bardzo chce pomagać, ale jego córcia... Ponętna panienka zbudowała wehikuł, chce go nam użyczyć. Brakuje jednak baterii. I to je trzeba zdobyć.

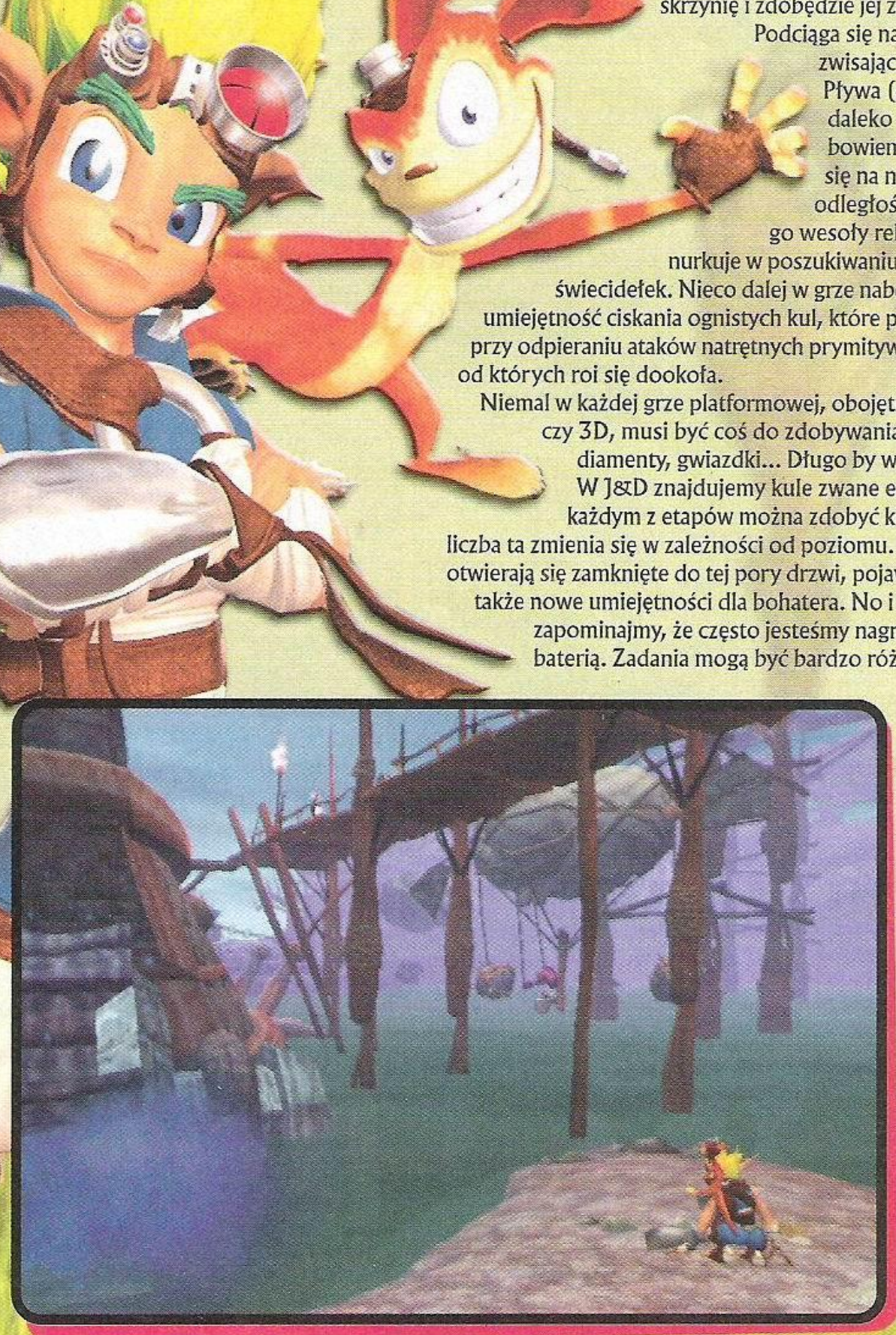
Uzbrojony w dobrą wolę i cztery kończyny Jak ze zmutowanym kumplem na plecach rusza na spotkanie przygody. Możliwości Jaka są, jak na bohatera platformera przystało, rozległe. Jak biega, skacze i atakuje kręciołem podobnym do tego, który wykonywał Crash. Bez trudu wykonuje także klasyczny skok Mario - z lądowaniem na tyłku. Dzięki niemu rozbije niejedną skrzynię i zdobędzie jej zawartość. Podciąga się na rękach zwisając z krawędzi. Pływa (choć niezbyt daleko od brzegu, bowiem jeśli oddali się na niebezpieczną odległość, atakuje go wesoły rekin) i nurkuje w poszukiwaniu świecidełek. Nieco dalej w grze nabędzie umiejętność ciskania ognistych kul, które przydadzą się przy odpieraniu ataków natrętnych prymitywnych istot, od których roi się dookoła.

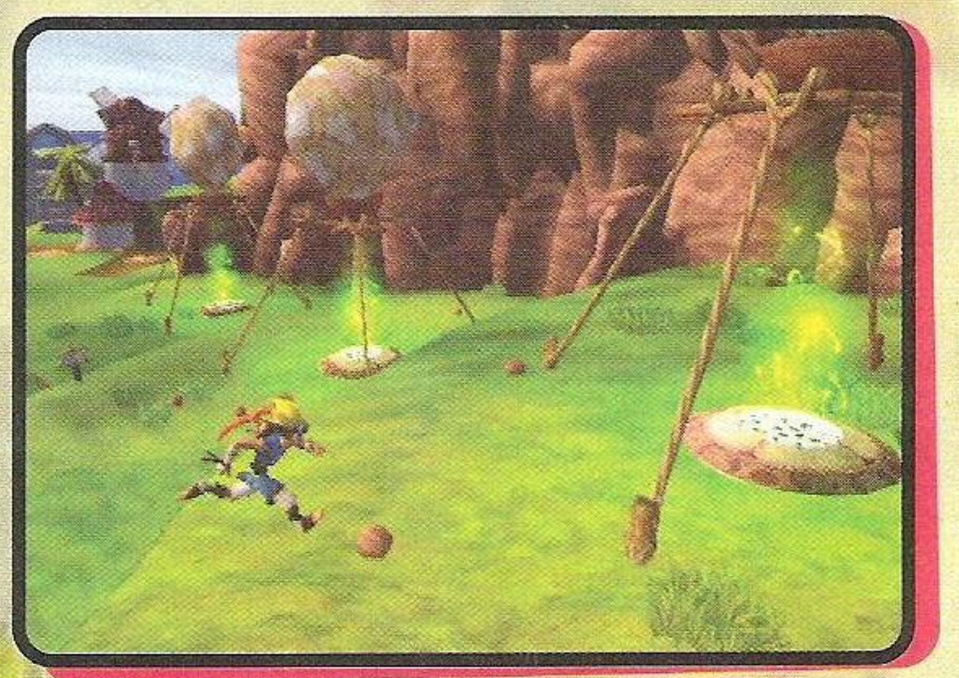
Niemal w każdej grze platformowej, obojętnie czy 2D, czy 3D, musi być coś do zdobywania. Pieniążki, diamenty, gwiazdki... Długo by wymieniać. W J&D znajdujemy kule zwane eco. W każdym z etapów można zdobyć kilka eco, liczba ta zmienia się w zależności od poziomu. Dzięki eco otwierają się zamknięte do tej pory drzwi, pojawiają się także nowe umiejętności dla bohatera. No i nie zapominajmy, że często jesteśmy nagradzani baterią. Zadania mogą być bardzo różne: w osadzie wujek proponuje nam wymianę za 150 gemów, kolejna wpada nam za straszenie ptaków, jeszcze inna za wygranie bitwy z kilkunastoma przeciwnikami.

Acha - sprawcą całego nieszczęścia z Daxterem jest straszne Czarne Eco, które znajdowało się na dnie tajemniczej jamy. I zły czarodziej. Pssst...

Są także inne świecidełka. Jest ich kilka rodzajów, a każdy z nich służy do czego innego. Odpowiednia liczba z danego koloru poprawi szybkość Jaka, odnowi jego energię czy wzmocni siłę. Są takie, które jeszcze bardziej przyspieszą jego ruchy - przydadzą się do zadań siłowych, na przykład do rozwalania olbrzymich kamieni. Podczas swej podróży chłopcy skorzystają także z pomocy wehikułów. Motorówka przewiezie na wyspę, poduszkowiec pozwoli na bezpieczny przelot nad lawą. Poza tym w grze czeka sporo innych atrakcji i mini-gierek, o których przekonacie się już na własne oczy. Gra jest naprawdę spora i bardzo satysfakcjonująca.

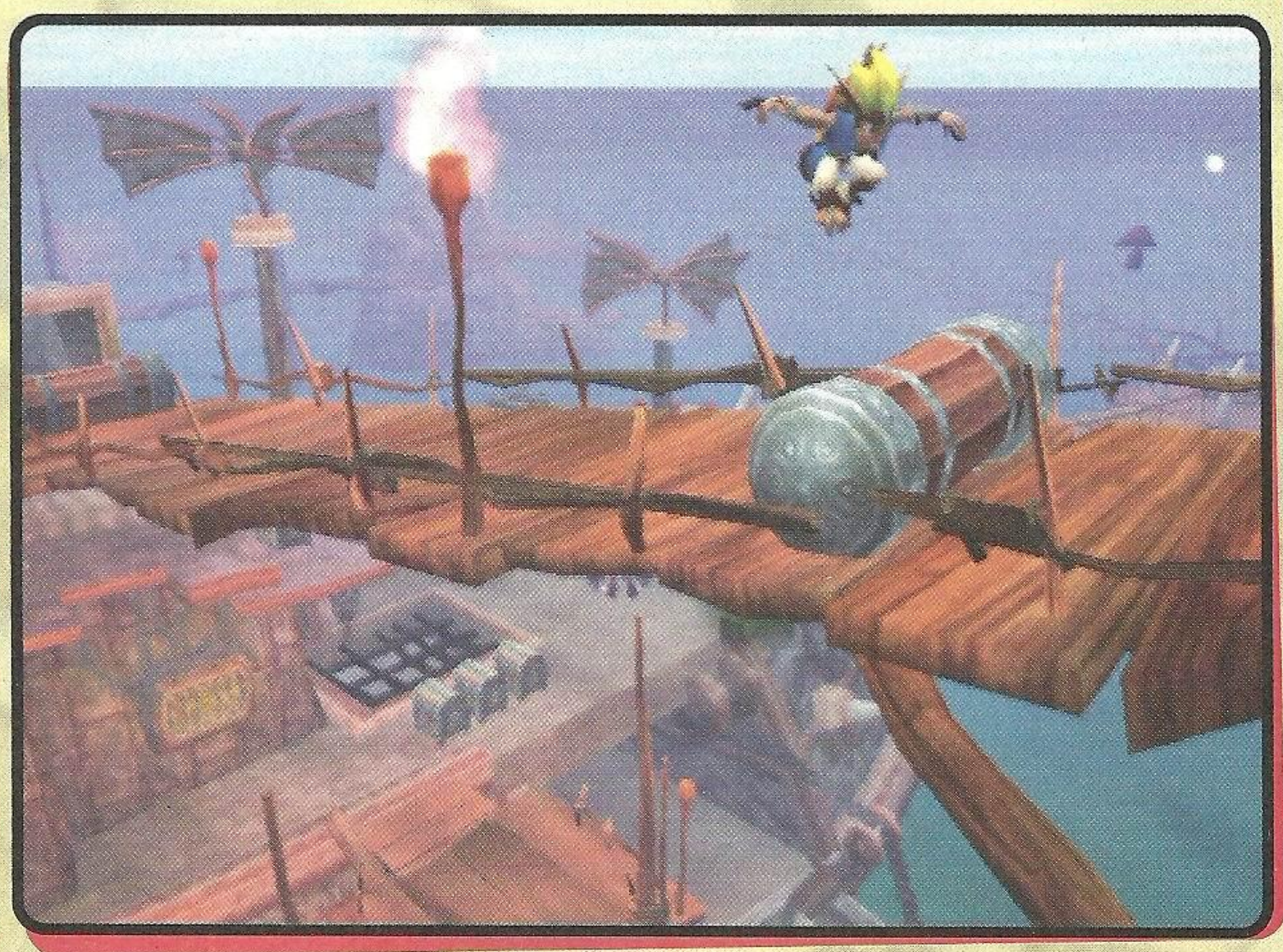
Oprawa graficzna jest doskonała. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to szybkość gry. Gra pomyka bardzo wartko i nie chodzi tu o płynność animacji (bo ta jest naturalnie płynniutka - 50/60 klatek), ale o ruchy postaci i ogólną prędkość. Taki Banjo znacznie przyspieszony. Między innymi dzięki temu grając ma się wrażenie uczestniczenia w filmie animowanym. Nie bez znaczenie jest tu także fakt, iż animacja Jaka jest wręcz rewelacyjna. Każdy jego krok, skok czy specjalna poza po zdobyciu baterii, wyglądają prześlicznie. Daxter również sympatycznie się wije. Ale chyba najmocniejsze w J&D jest pole widzenia. Otoczenie rozciąga się na wiele kilometrów w każdą stronę; można na przykład wejść na górę i popatrzeć na rozciągającą się





MY NAME IS DAXTER!

Jeśli chcecie zobaczyć jak wyglądał Daxter przed zmianą w przedziwnego stworka - oto wasza szansa. Z prawej strony Dax w swej normalnej postaci, a obok już jako mutant.
Trzeba powiedzieć, że Dax to nietuzinkowa postać. Gdyby nie on, gra straciłaby część pozytywnego przekazu. Jest zabawny, sympatyczny, a jego komentarze nie irytują. Szkoda, że Dax nie jest grywalną postacią. Ale daję głowę, że to zmieni się w kontynuacji.



dookoła plażę. Efekt jest piorunujący - widać, że chodzą tam sobie jakieś potworki, widać zapalające się światełka... Cudo.
Kolorystyka jest wręcz idealna. W końcu to trójwymiarowa platformówka z baśniowym kilmatem, wiadomo więc czego mniej więcej możemy się spodziewać. Zielona trawka, piękne, niebieskie niebo, złociutki piaseczek na plaży... Doskonale dobrane kolory powodują, że ten świat niemal wylewa się z ekranu. No i wkręca. Zmieniają się pory dnia, a co za tym idzie oświetlenie. W dzień świeci słoneczko, noc jest szara, ale także atrakcyjna. Fajnie wyglądają też kolejne poziomy. Chatki mieszkańców wioski wyglądają jak... Erm, wioskowe chatki. Są ruiny starych budowli, drzewa, skały, mnóstwo innych obiektów, które budują ten świat.
Wspaniałym kontrastem dla kolorowej i milutkiej plaży jest Zamglona Wyspa - utrzymana w mrocznej konwencji z przewagą granatowego koloru. Już od brzegu straszą szkielety olbrzymich dinozaurów, a dalej jest równie strasznie. Ogniska rzucają klimatyczne odblaski świetlne... Albo Zakazany Las, ze strasznymi drzewami... Reszta poziomów jest równie ciekawa i atrakcyjna.
Słówko o dźwięku, bo warto. Pamiętacie chyba, jak brzmiały bębenki i muzyka w oddali w Crashu? Tutaj jest równie udana. Jest także kilka różnych motywów muzycznych, które pojawiają się w zależności od lokacji, w której znajdują się bohaterowie. No i nie zapominajmy o czytanych przez lektorów kwestiach. Wprawdzie Jak nie mówi, ale za to Daxter gada za dwóch.
Gra jest skonstruowana jako jeden olbrzymi świat bez sztucznego podziału na etapy; choć oczywiście w jakiś sposób do danego miejsca przyporządkowane są zadania. Inaczej byśmy oszaleli. Ale możliwe jest na przykład przejście z plaży do lasu, bądź na górę do wioski, bądź łodzią na sąsiednią wyspę. Zmieniają się wytyczne, zmienia się muzyczka. A wszystko to zupełnie bez doładowywania się - wszystkie dane podawane są w locie. Tak powinny wyglądać gry nowej generacji.
Wady? Ciężko jednoznacznie je określić. W dalszym ciągu uważam, że główny bohater jest jakby niedorobiony. Nie chodzi mi o wykonanie, ale projekt. Troszeczkę brakuje mu zwariowanej charyzmy Crasha czy głupkowatej jowialności Banjo. Jest trochę zbyt poważny (mimo, iż ładnie się uśmiecha) i gdyby nie Daxter, gra traciłaby wiele. Na szczęście Dax to postać o wiele bardziej wyrazista - choćby dlatego, że bez przerwy coś dogaduje, bądź wydaje odgłosy. Oczywiście nie jest tak, że nie będziecie lubić Jaka. Będziecie. Ale mogło być lepiej.
Druga rzecz, która momentami mnie drażni, to podobne i powtarzające się tekstury podłoża - często wręcz widać ich łączenia. Wiem, wiem - pamięć graficzna to jedna z pięt achillesowych PS2, ale szczerze mówiąc mało mnie to obchodzi. Was pewnie też.
Czepiam się już drobiazgów, ale naprawdę niewiele złego potrafię powiedzieć o tej grze. Bardzo mi się podoba i śmiało może konkurować z najlepszymi dokonaniami Nintendo i Rare. I nie jest to gra tylko dla najmłodszych - wręcz przeciwnie. Jest rozległa i ma całkiem spory stopień komplikacji, co powinno być dodatkową zachętą.
Panowie z Naughty Dog nie potrzebują Crasha, by pokazać, że potrafią pisać doskonałe gry. Tylko ważne jest, by wiedzieć, kiedy zrobić przerwę. Core Design zamiast kolejnych przygód Lary Croft w tym roku wypuściło dwie inne gry. Z kolei chłopcy z Naughty Dog dali spokój Crashowi, a przecież tak naprawdę mogli robić z nim gry do końca świata. To postawa godna przyklaśnięcia. Choć z drugiej strony mogę się założyć, że za dwa lata ujrzymy kontynuację J & D. Ale to dobrze - rzecz jest świeża, a przy tym doskonała.
Jeśli lubicie trójwymiarowe przygodówki, to wręcz obowiązkowa pozycja.

Gulash

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Naughty Dog
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

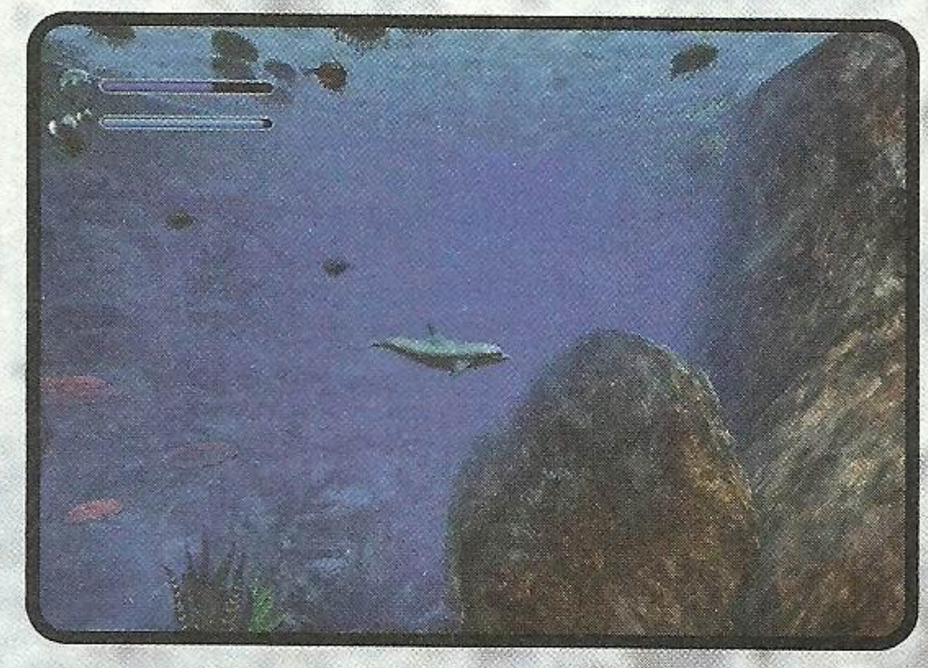
ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

Opowieść o delfinie Ecco to wieloczęściowa saga znana jeszcze z 16-bitowych konsol. Jej kulminacyjnym momentem była gra wydana w zeszłym roku na Dreamcasta. Przed nami wzbogacona wersja tamtej pozycji.

Gra jest długa - ma ponad 30 poziomów w kilku lokacjach. Etapy są bardzo zróżnicowane, a ich nazwy (Koszmar Delfinów, Atlantyda) dokładnie oddają to, co będzie się dalej działo. Zatopione miasta, dziwaczne laboratoria czy śliczna rafa koralowa zostały przygotowane z dużą pieczołowitością. Moim faworytem jest jednak dziwaczny poziom, w którym Ecco porusza się w tunelach wodnych, umiejscowionych w powietrzu. Skoki i przeskoki uradują niejednego fana zręcznościówek. Jest też sporo eksploracji i przeszukiwania dna. Gra jest pomyślana niegłupio - delfin nie szuka klucza do otwarcia drzwi, a raczej zrzuca jakiś kamień blokujący ujście wody, a w efekcie tego ciśnienie je wysadza. W ECCO dominują jednak elementy przygodowe. Mnóstwo tu tajnych przejść głęboko pod dnem, jam, dziur, które trzeba zbadać. Nie zapominajcie też, że delfin to ssak i w związku z tym potrzebuje tlenu, tak więc od czasu do czasu musi wynurzyć się i łyknąć nieco powietrza. Bardzo ładnie także skacze nad wodą i tańczy na płetwie. Słowem - robi wszystko to, co Um. Chyba pamiętacie małego delfina Uma? Uuuuuuum! Gee...

Jako bonus i hołd dla starszych wersji ECCO na 16-bitowe konsole autorzy zawarli w grze także dwa poziomy 2D. To znaczy grafika jest trójwymiarowa, ale delfin porusza się tylko w czterech kierunkach. Fajna sprawa. Jeśli zaś chodzi o pojawiających się czasem bossów, to niektórzy z nich średnio pasują do reszty gry. O ile rekiny są spoko, to gigantyczna, zmutowana kałamarnica wyrastająca z dna morskiego nie jest już taka fajna.

Grafika jest śliczna, co do tego nie ma dwóch zdań. Delfin, ryby i poczwary są prześlicznie animowane i poruszają się z właściwą morskim istotom gracją. Dno oceanu jest pełne roślinności i innych drobiazgów, które powodują, iż czujemy się delfinem. Tekstury w wysokiej rozdzielczości autorzy opracowali na podstawie zdjęć dna morskiego, a także przy wykorzystaniu materiałów National Geographic. Osobna sprawa to muzyka - jest fantastyczna. Kojąca i niepokojąca zarazem, a przy tym idealnie pasuje do podwodnej akcji. Ambient w czystym wykonaniu. Bardzo miła dla ucha sprawa.



Dodatków w stosunku do wersji na Dreamcasta jest sporo. Po pierwsze takie, które zmieniają samą grę - posiadacze DC narzekali bowiem na wysoki poziom trudności. Są więc trójwymiarowe mapy pokazujące położenie Ecco na danym poziomie, podręczna biblioteka podpowiedzi, kompas i strzałka instruująca, w którą mniej więcej stronę należy płynąć. Wciskając L3 na analogu powodujemy, że Ecco obraca się w odpowiednią stronę. Inne zmiany to już czysta kosmetyka: lepsze tekstury dna morskiego, poprawiony efekt wody, nowe wizualizacje sonarów i mnóstwo takich drobiazgów, które powodują, że i tak śliczna gra wygląda jeszcze lepiej. Jest także galeria szkiców, które oglądamy podobnie jak resztę - pod wodą.

Wprawdzie kod ECCO został stworzony przez węgierski zespół Appaloosa, w jego powstaniu maczali palce także i inni ciekawi ludzie. Na tyle ciekawi, że warto ich wymienić. Scenariusz jest dziełem pisarza fantastyki Davida Brina. Autor to szanowany i doceniony na świecie - za swoje książki otrzymał między innymi nagrody Hugo i Nebula (miłośnikom SF powie to wiele), a na liście jego dokonać jest choćby taki „The Postman", którego Kevin Costner zepsuł w fatalnym filmie. Dalej - narratorem jest niejaki Tom Baker, kultowy brytyjski aktor, który wielokrotnie wcielał się w Doktora Who. Muzykę do gry opracował Tim Follin, a to nazwisko także znaczy wiele dla hardkorowców - to jeden z najpopularniejszych autorów 8-bitowej ery, a jego kawałki brzmiały w wielu grach na C64 i Spectruma.

Tak dobrany zespół nie zepsuł niczego: ECCO to pozycja wciągająca, piękna i znakomicie poskładana. Jest to także jedna z niewielu bezkrwawych gier, które można śmiało pokazać przeciwnikom naszej ulubionej zabawy. Z drugiej strony jest dość wolna (bo to w końcu delfin pod wodą) i może nie wciągnąć fanów szybkiej akcji. Mnie się podoba.

Gulash

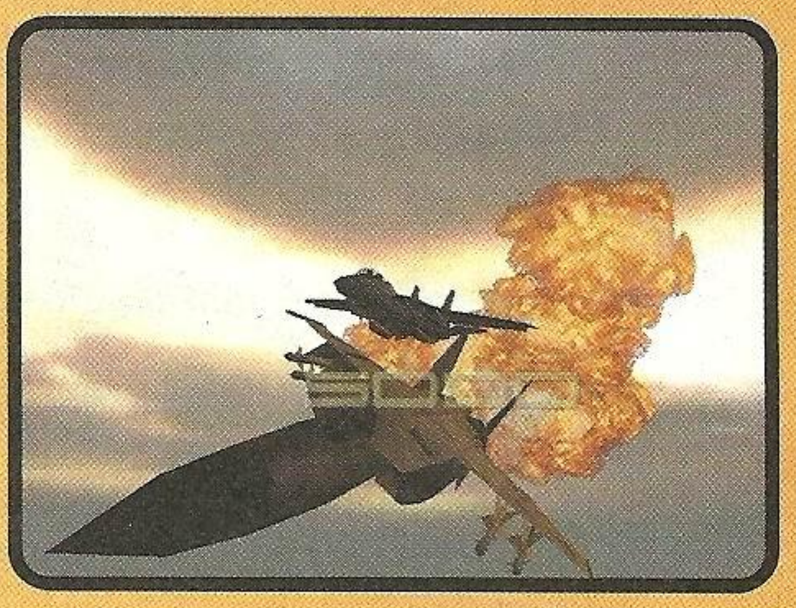
PlayStation 2 — 8

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

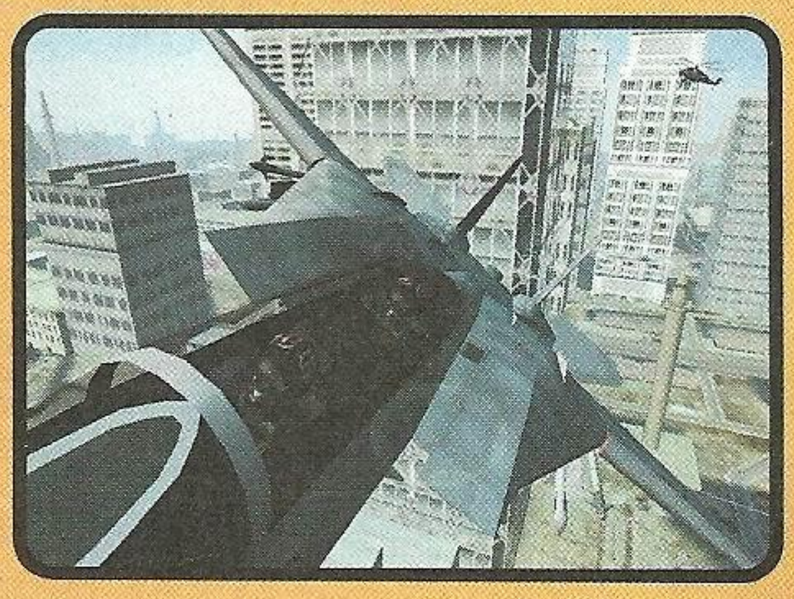
Wydawca: Sega
Producent: Appaloosa
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

TOP GUN
COMBAT ZONES

TOP GUN to najlepsi piloci marynarki wojennej USA. TOP GUN to także świetny, kultowy film z Tomem Cruisem i Valem Kilmerem. Gier na podstawie tego filmu ukazało się już kilka, ale wszystkie dość dawno temu.



Teraz z legendą TOP GUN postanowiła zmierzyć się niegdyś bardzo znana i szanowana, a teraz podupadająca firma Titus. Na nasze nieszczęście niezły temat na grę został zmarnowany. TGCZ nie ma żadnych zalet, które czyniłyby ją interesującą. Po prostu. TOP GUN w porównaniu z ACE COMBAT 04 wypada blado, bledziuchno. AC04 ma wszystko: wciągającą fabułę, świetną grafikę, dźwięk i grywalność. TG nie ma nic. Wszystko jest przeciętne. Warto poczekać na ACE04 .
Jeżeli TG aspiruje do miana gry zręcznościowej, a tak bez wątpienia jest, to powinien mieć przynajmniej jakąś otoczkę fabularną (choć symulatory też powinny ją, mieć ale to już inna historia). Coś, co wzbudziłoby w nas zainteresowanie przedstawianym konfliktem i następnymi misjami. Figa! Misja pierwsza - misje kolejne - misja ostatnia, a pomiędzy nimi



tylko briefingi. Dla porównania: ACE04 przykuwa naszą uwagę od samego początku fabułą i daje nam wyraźne powody do kontynuowania walki.
W TG polatamy na kilka niezłych samolotach. Zaczynamy w F-14 Tomcat, największym myśliwcu przechwytującym marynarki wojennej USA. Potem dostaniemy kolejne zabawki: zwinnego F-18 Hornet, nowoczesnego F-22 Raptor, weterana z Wietnamu F-4 Phantom czy samolot przyszłości JSF (Joint Strike Fighter). Nawet nieźle.
Ale problemem są misje. Monotonne, nieciekawe i podobne do siebie. Nawet pomimo tego, że oferują sporą różnorodność celów i terenów, nad którymi latamy.
Misje są zręcznościowe i szybkościowe. Nie dość, że trzeba rozwalić wszystkie cele, należy tego dokonać w wyznaczonym czasie. Wadą jest to, że obszar działań jest malutki. Wystarczy małą pomyłka przy podchodzeniu do celu i możemy przekroczyć „Cienką czerwoną linię", która oznacza koniec obszaru i misji. Co za bzdura.
O ile w AC04 walka toczy się zazwyczaj na dużych wysokościach, to TG preferuje niski pułap. Pasuje do niego pewna anegdotka z czasów 20-lecia międzywojennego. Matka mówi do syna (młodego pilota): „Synku! Lataj nisko i powoli". Ale trzeba przyznać, że TG na tym niskim pułapie radzi sobie nieźle. Nie jest śliczny, nie jest nawet ładny - jest niezły. Modele samolotów, pojazdów czy innych obiektów są dobrze wykonane. Ale krajobraz dorysowuje się blisko, i jest mgła. O dźwięku mogę powiedzieć jedno - żenada. Zabrakło słynnego soundtracku z TOP GUN! Więc o czym tu mówić?
TOP GUN nie jest wart inwestycji. ACE 04 to będzie to!

Marcellus

PlayStation 2 **5**

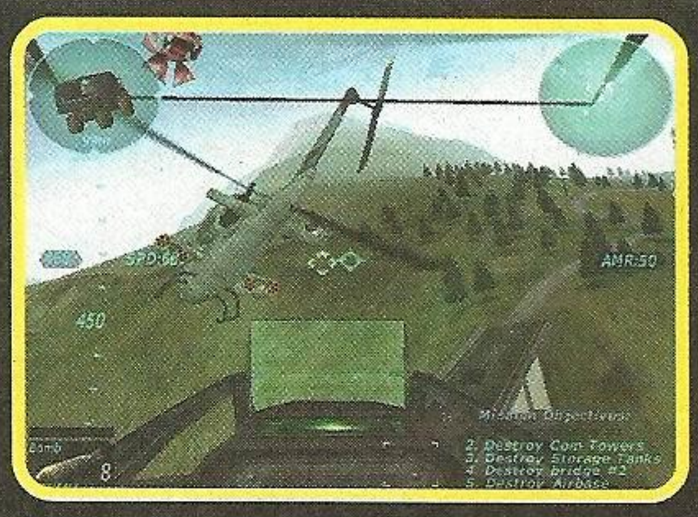
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Titus
Producent: DI
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

Thunderhawk
OPERATION PHOENIX

Jeżeli sądzicie, że THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX jest prostą, banalną strzelanką, w której polatacie sobie niezniszczalnym śmigłowcem, to srogo się zawiedziecie. Ta gra aspiruje do roli symulatora

To świetnie! Zakrzykną jedni. Kicha! - wrzasną inni. Gusta są wszak różne. Ale jedno jest pewne - TOP jest naprawdę trudną grą. Wprawdzie daleko mu do PeCetowych symulacji, gdzie prawie każdy klawisz na klawiaturze ma swoje zadania. Do tego dochodzi instrukcja z wyglądu przypominająca pierwszy tom encyklopedii PWN. Teraz jeszcze tylko miesiąc studiów nad nią i już, już można zabierać się do grania...
To oczywiście przesada. Jednak nie pójdzie Wam z TOP tak łatwo, jak z większością gier o podobnej tematyce. Oferuje ona dużo ciekawych i nierzadko bardzo trudnych misji. Znajdziesz tu zadania typu znajdź i zniszcz, obroń bazę czy eskortuj. Odbywają się one w czterech regionach: Bałkany, Alaska, Afryka środkowa i pogranicze Iraku z Kuwejtem. A wszędzie jest pełno nieprzyjaciół. Dlatego nie obejdzie się bez odrobiny taktyki i strategii działania. Amunicja (oprócz działka) jest mocno limitowana. Trzeba więc rozważnie dobierać cele, a najlepszą broń (sami decydujemy, co zabrać, a jest tego sporo) zostawić sobie na najtrudniejszego przeciwnika. Z leszczami lepiej jest rozprawić się strzelając z działka. Cała strategia polega na wykorzystywaniu topografii terenu i rozwalaniu przeciwnika, zanim nas namierzy. Lepiej zaatakować po przyczajeniu się za wzgórzem, czy inną osłoną, niż z okrzykiem na ustach ruszyć do szturmu na oślep.
TOP nie jest najładniejszą grą w jaką możemy zagrać na PS2, ale „silnik" radzi sobie dobrze z zadaniami jakie postawili mu graficy. Dobra robota! Muzykę lepiej wyłączyć - jest kiepska. Ale reszta dźwięków robi dobre wrażenie i idealnie spełnia swoje zadanie.
Sterowanie to wyzwanie... Na początku bardzo trudno jest przyzwyczaić się do tego, że jedną gałką sterujemy śmigłowcem w pionie, a drugą w poziomie ale po dłuższej chwili można to opanować. Potem idzie już łatwo, a w każdym razie o wiele prościej.
TOP oferuje wiele, ale i dużo wymaga. Niecierpliwy gracz rzuci ją w kąt po kilku nieudanych próbach. Cierpliwy zniszczy wielu wrogów i będzie się świetnie bawił. Ale nawet on wkurzy się, gdy po każdej nieudanej misji będzie musiał zaczynać od głównego menu, bo twórcy TOP nie pomyśleli o prostej opcji Retry... Spora to rysa na pancerzu tego helikoptera! Nie można tego wybaczyć, bo oglądanie ciągle napisu „Loading" do fajnych zajęć nie należy.
Trudna.



Marcellus

PlayStation 2 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Eidos
Producent: Core
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Zwala z nóg niczym cios młotkiem w potylicę, nie pozwala zasnąć, przeszkadza w pracy, dekoncentruje, zmienia plany życiowe. Tak właśnie działa THPS3!

Tytułem wstępu, miałem przyjemność testować dwie wersje THPS3 - na PS One oraz PlayStation 2. Wbrew pozorom te gry różnią się od siebie nie tylko jakością wyświetlanej przez konsolę grafiki, ale miejscami są po prostu inne. Przyczyną tego jest fakt, że o ile THPS3 na PS2 stworzyli ludzie odpowiedzialni za poprzednie części gry, czyli chłopaki z dream-teamu Neversoft, to konwersja, jeśli można tak powiedzieć, powstała w rękach Shaba Games - zawodników odpowiedzialnych wcześniej między innymi za STREET SK8ER'y oraz całkiem fajne GRIND SESSION.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 na PS2 jest dokładnie tym, czego oczekiwałem - najwspanialszą skejtówką na świecie. Dzięki możliwościom Czarnej Konsoli ta gra ociera się o statut arcydzieła. Kurcze, całą serię znam od początku, w zasadzie THPS1 widziałem zanim przypominała grę, a już wtedy wiedziałem, że to będzie to! Co mam więc powiedzieć oglądając jej trzecią część?

WITAJ W DOMU, CHŁOPAKU!

Grając w TONY HAWK'S PRO SKATER 3 odkryłem tę grę na nowo. Pierwsza zauważalna, chociaż mało istotna, różnica, to zupełnie nowy interfejs. Teraz zaczynamy w wirtualnym skateshopie. Możemy rozpocząć normalny tryb kariery (zarówno jednym z pro-skaterów jak i stworzonym przez nas zawodnikiem), pojeździć sobie dla przyjemności w jednym z odkrytych skateparków albo pograć z kumplami zarówno na jednej konsoli, jak i przez sieć (tylko na PS2, ale o tym dalej).
Zaraz...Na bok szkiełko i oko. Jak wygląda sama gra? Nie zawodzi!!! Jest śliczna, szybka, megamiodna! W końcu to kolejny TONY HAWK'S PRO SKATER! Graficznie prezentuje się po prostu wyśmienicie. Można dojść do wniosku, że autorzy wyciskają z PS2 wszytskie moce! Etapy

zachwycają bogactwem detali, widać po prostu, że są bardzo dopracowane....
Uff... W zasadzie THPS3 na początku może wydawać się bardzo podobne do THPS2, ale już po kilku minutach zabawy gra pokazuje, że jest jednak inna niż poprzedniczki. Oczywiście, założenia pozostały te same, ale samo jeżdżenie, skakanie, grindowanie trochę zmieniono. Teraz czuć, że skejter, którym gramy, nie jest zbitką pikseli na ekranie, ale wirtualnym odbiciem prawdziwego zawodnika. Czasem mam wrażenie, że niektórzy pacjenci różnią się wagą. Można to szczególnie odczuć podczas wskakiwania na wyższe rurki, albo przeskakiwania z jednego grinda na drugi. Poza tym zawodnicy nie wybijają się już tak wysoko w górę jak w poprzednich częściach. Wszystko to powoduje, że gra się dużo fajniej, bardziej realistycznie, ale bez przesady.
W dalszym ciągu w grze znajdziemy długie grindy, które można łączyć w efektowne kombosy przy użyciu manuala oraz całą tą fantastyczną miodność, znaną z poprzednich edycji. Nowością, która przyczyni się do czesania jeszcze większych kombosów jest tak zwany revert, czyli możliwość przejścia do manuala zaraz po wylądowaniu z triku rampowego. Aby nie było za dobrze, revert zmniejsza naszą prędkość, więc praktycznie niemożliwe jest robienie nieskończenie długich kombosów tylko na rampie. Najlepiej zaraz po revercie wskoczyć na grind'a i nabierać prędkości wykonując kombosy na rurkach.
Kolejną nowością jest możliwość wykonywania trików flatlandowych oraz na koping ramp. Te pierwsze robimy trójkatem, jadąc po płaskiej powierzchni, gdy mamy naładowany kombo-meter. Z kolei triki kopingowe wykonujemy najeżdżając na koping (czyli rurkę na rampie, po której można grindować) pod kątem prostym i trzymając trójkąt. Wszyscy wiemy, że to było już wcześniej, ale tym razem triczki na kopingu można łączyć w kombosy, a po

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA I SKEJTERZY!

Na soundtracku znajdziemy parę klasycznych numerów oraz kilka newschoolowych. Dla mnie najfajniejszy kawałek to AFI - The Boy Who Destroyed The World, ale o gustach się nie dyskutuje. Oto pełna lista: The Ramones - Blitzkrieg Bop, Red Hot Chili Peppers - Fight Like A Brave, KRS-One - Hush, Motorhead- Ace of Spades, Rollins Band - What's the Matter Man, House of Pain - I'm A Swing It, Xzibit - Paparazzi, Ozomatli - Cut Chemist Suite, Alien Ant Farm - Wish, Redman - Let's Get Dirty, Del the Funky Homosapien - If You Must, AFI - The Boy Who Destroyed The World, Reverend Horton Heat - I Can't Surf, Adolescents - Amoeba, CKY - 96 Quite Bitter Beings, Zebrahead - Check, Guttermouth - I'm Destroying the World, Nextmen - Amongst Madness, Bodyjar - Not The Same, Mad Capsule Markets - Pulse.

Jesli chodzi o skaterów, to jest 13 podstawowych: Tony Hawk, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Buck Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer, Jamie Thomas, Bam Margera oraz przynajmniej dwóch ukrytych. Są to... Darth Maul oraz Wolverine!!!

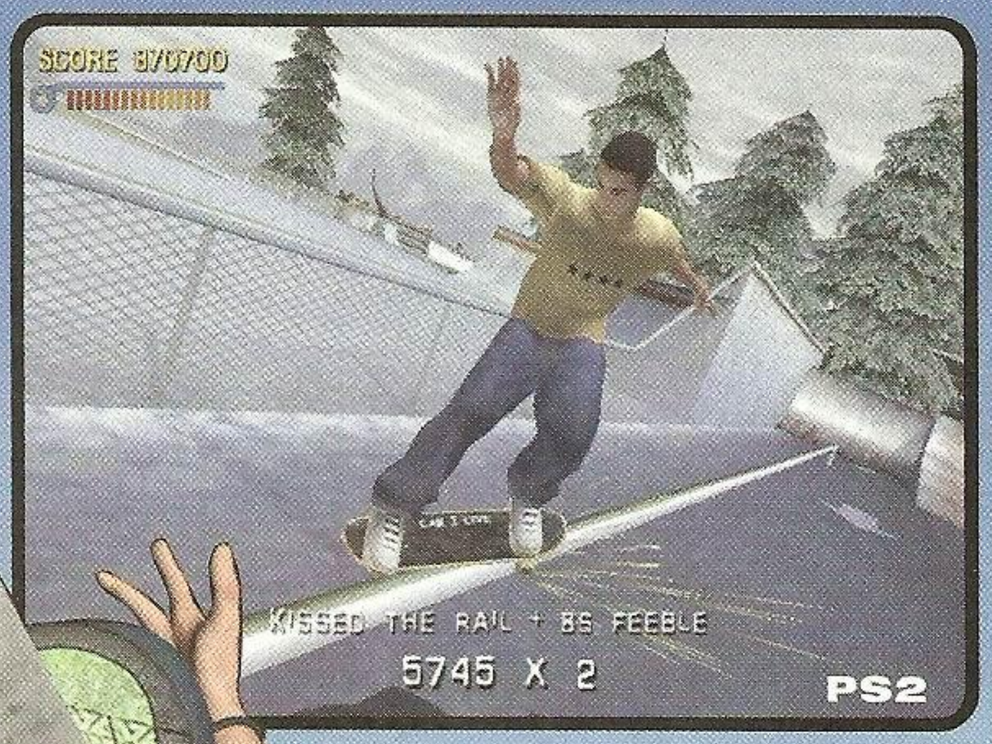
wykonaniu takiego komba odpalić revert, manual i wskoczyć na najbliższą rurkę na grind!!!
A do tego dochodzą sugestywne gleby, łącznie z szorowaniem twarzą po ziemi i zostawianiem efektownej plamy krwi na asfalcie. Good one Neversoft!

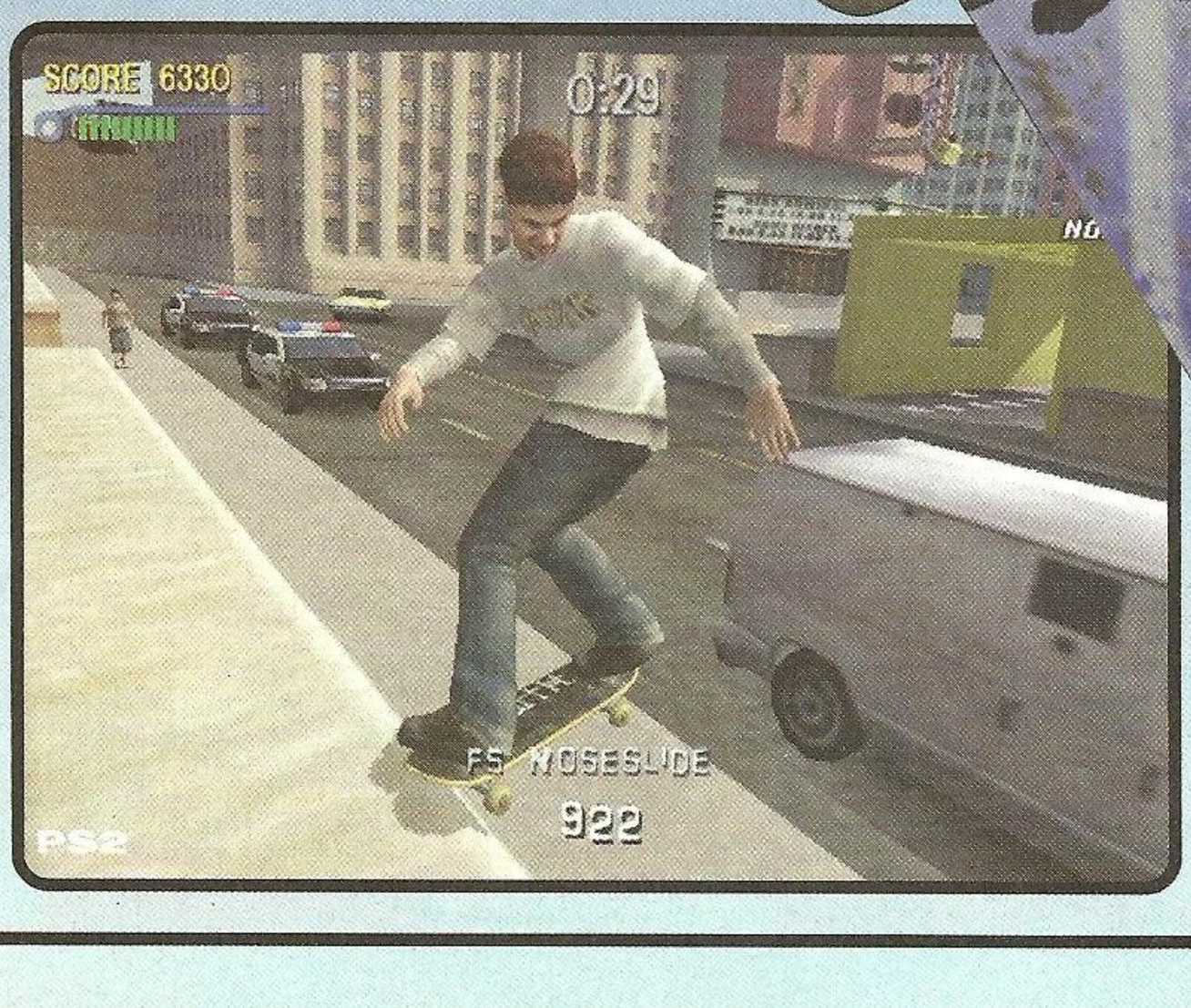
KRAINA NIGDY, NIGDY

Elementem, który najbardziej pompuje grywalność nie są jednak ani skejterzy (których jest 13 - odszedł Bob Burnquist, doszedł Bam Magera), ani muzyka (listę kawałków znajdziecie w ramce obok), ale sposób w jaki zaprojektowano etapy. Nowych leveli jest w sumie dziewięć - osiem dostępnych standardowo i jeden bonusowy, odkrywany po ukończeniu gry. Tylko tyle i aż tyle. Każdy etap jest sam w sobie dziełem sztuki. Nie jeździmy po opuszczonych miejscówkach - wszędzie znajdziemy ludzi, którzy zazwyczaj chętnie nam przywalą lub chociaż sobie krzykną, a do tego pędzące samochody i zadania, które mamy wykonać. Niektóre zadania dla jednego skejtera różnią się od zadań dla innego. Ponadto podczas gry znajdziemy zadania, które wymuszają na nas kontakt z ludźmi. Trzeba z kimś pogadać, a następnie rozwiązać przedstawiony przez daną osobę problem - bardzo przyjemny patent, dostępny już w DAVE MIRRA FREESTYE BMX 2.
Autorzy postarali się i to wyraźnie widać podczas gry. Na każdym etapie znajdziemy masę miejsc, po których można grindować, a do tego ułożono je tak, aby dało się przeskakiwać z jednego długiego grinda na drugi oraz łączyć kombosy manualem oraz revertem. Już po kilku minutach gry bez problemu znajdziemy „ścieżki zdrowia", które pozwolą nam na wykręcanie niezłych wyników. Jednak jeśli chcemy czesać konkretne kombosy, musimy poszukać trochę lepiej. Tak, aby odnaleźć optymalną kolejność grindowania po poręczach lub murkach, kolejność wykonywania manuali, kombosów na kopingu czy flatlandowych trików na otwartych przestrzeniach. Wtedy realne staje się robienie kombosa, który trwa kilka minut i jest wart miliony punktów. Nie można też nie wspomnieć o fenomenalnym zadaniu w Los Angeles - grindując po czterech poręczach należy wywołać trzęsienie ziemi. Gdy uda nam się to zrobić, pad drży jak oszalały, naokoło pękają budynki i sypie się tynk - po prostu prawdziwy earthquake, wooow!
W odróżnieniu od THPS2, w THPS3 nie zarabiamy kasy. Nowe statystyki, deski i inne bonusy znajdujemy podczas gry, tak jak pieniądze porozrzucane w THPS2. Jeśli przyłożymy się, nasz zawodnik urośnie w siłę, a jeśli nie... - No cóż, przecież nie każdy musi mieć dobrze rozwiniętego skejtera.

NIC NIE WIDZĘ, NIC NIE SŁYSZĘ!

W wypadku THPS3 ciężko jest nie zauważyć wspaniałej i płynniutkiej grafiki oraz nie usłyszeć wszystkich tych sugestywnych dźwięków i kopiącej tyłek muzyki. Już pisałem, że gra wygląda pięknie, że postacie skejterów wyglądają jak prawdziwe, a

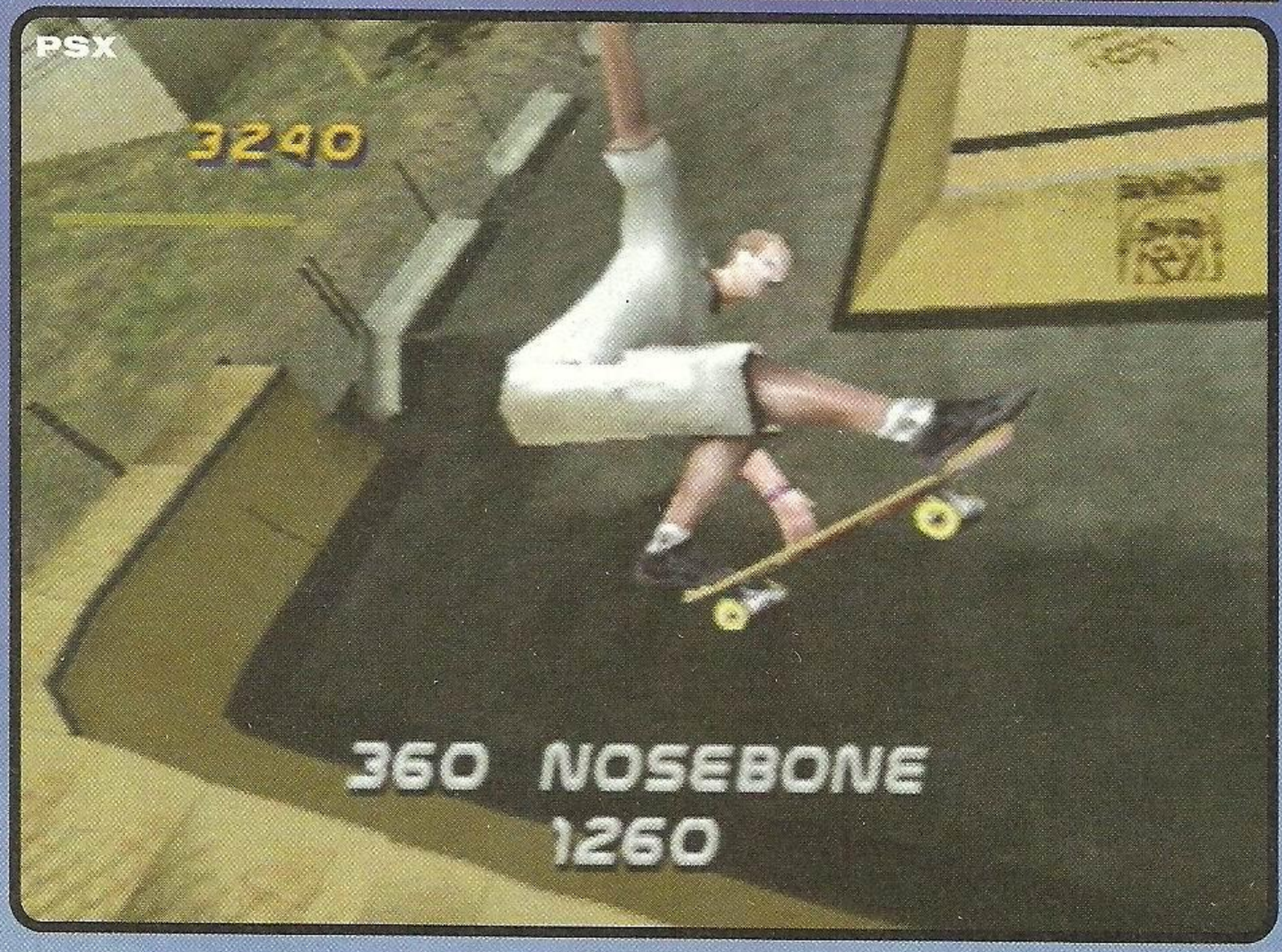




PIERWSZA SIECIÓWKA NA PS2!

Mimo braku oficjalnych modemów i kart sieciowych do PlayStation 2, spokojnie można użyć urządzeń innych producentów - można łączyć się w sieci lokalnej lub z Internetem. Według producenta możliwe jest wykorzystanie następujących urządzeń, które podpina się do portu USB.

LinkSys EtherFast 10/100 USB Network Adapter USB100TX, D-Link DSB-650TX USB Ethernet Adapter, SMC EZNET-USB 2102 USB, SOHOware 10/100 Mbps USB Ethernet Adapter NUB100, Zoom FaxModem 56K USB Model 2985L, USB Pocket 56K NetSurfer NMT00700, MultiTech Systems MultiModemUSB MT5634ZBA-USB, Actiontec Call Waiting USB Modem USB56012-01CW



otoczenie do mistrzostwo świata. Powtórze to - ta gra JEST śliczna! Chociaż zdarzyło mi się raz wyskoczyć poza etap oraz są miejsca, w których animacja nieznacznie zwalnia, ale powiedzmy sobie szczerze - błędy zdarzają się nawet najlepszym, a przy ogólnej, niemal idealnej prezencji gry, o małych wpadkach można spokojnie zapomnieć. Istotne jest to, że patrząc na każdy level widzi się detale, dobrze dobrane tekstury w wysokiej rozdzielczości oraz ogrom pracy, jaki włożyli w to zarówno graficy jak i programiści, ponieważ animacja prawie nigdy nie spada poniżej 60 klatek na sekundę. Jeśli chodzi o soundtrack - jednym podoba się on bardziej, innym mniej. Podczas gry przygrywają nam The Rammones, Motorhead, KRS-One oraz inni przedstawiciele punk/hard-rocka, hardcore'u czy hiphopu. Według mnie ścieżka dźwiękowa mogła być lepiej dobrana. Z jednej strony widzę masę znanych grup, ale wiem też swoje - nie wszystkie kawałki sprawdzają się podczas gry. Brakuje mi melodyjnych, skate-punkowych kawałków i bujających rapowych numerów. Te, które znajdują się w grze są zbyt ostre, za bardzo drażnią podczas kilkugodzinnej rozgrywki. Przynajmniej mnie.

SHIT HAPPENS

Jak mawiał Forrest Gump - zdaża się. Niestety, wersja na PS One znacznie odstaje od PS2. Oprócz niższej rozdzielczości i mniejszej ilości detali widac, że gra jest znacznie wolniejsza. Patrząc na THPS3 na PS2, a później na PS One widać, że animacja jest mniej płynna. Oprócz tego zadania na poszczególnych etapach na PS2 i PS One różnią się. I nie jest to spowodowane kreatywnością chłopaków z Shaba Studios, ale mniejszymi możliwościami białej (albo szarej) konsoli. Ponadto zdecydowanie drażniącym czynnikiem jest tzw. pop-up, czyli pojawianie się zza mgły, niczym z otchłani, niewidocznej wcześniej części etapu.
Także w kwestii samego jeżdżenia widac różnicę. Nie można wykonywac kombosów na koplingu, brakuje flatlandu. Najgorsze jest jednak to, że etapy, które sprawdzają się na PS2, na PS One nie sa równie ciekawe, przez co gra prezentuje się momentami gorzej niż THPS2. To boli. Można było przecież zaprojektować wszystkie poziomy tak, żeby nic nie wyskakiwało nagle zza mgły i nie chrupało.
Po prostu niespecjalnie podoba mi się PS One'owa wersja THPS3. Nie prezentuje nic nowego, rewolucyjnego, a według mnie nie trzyma poziomu poprzedniczki. Jak widać, Shaba Studios niepotrzebnie łapało się za robienie tej gry, być może Neversoft poradziłby sobie lepiej. Wydaje mi się, że Activision wyraźnie postawiło w tym momencie na ilość, a nie na jakość. W końcu można było wydać najpierw wersję na PS2, a dopiero później dopracowanego odpowiednika na PS One. Niestety, kasa zawsze była najważniejszym motorem działań, a o graczach wydawca myśli raczej jak o potencjalnym źródle pieniędzy, które można ogłupić wmawiając, że na PS2 i PS One można zrobić dwie podobne gry jednocześnie... Byle tylko wydać obie przed świętami.

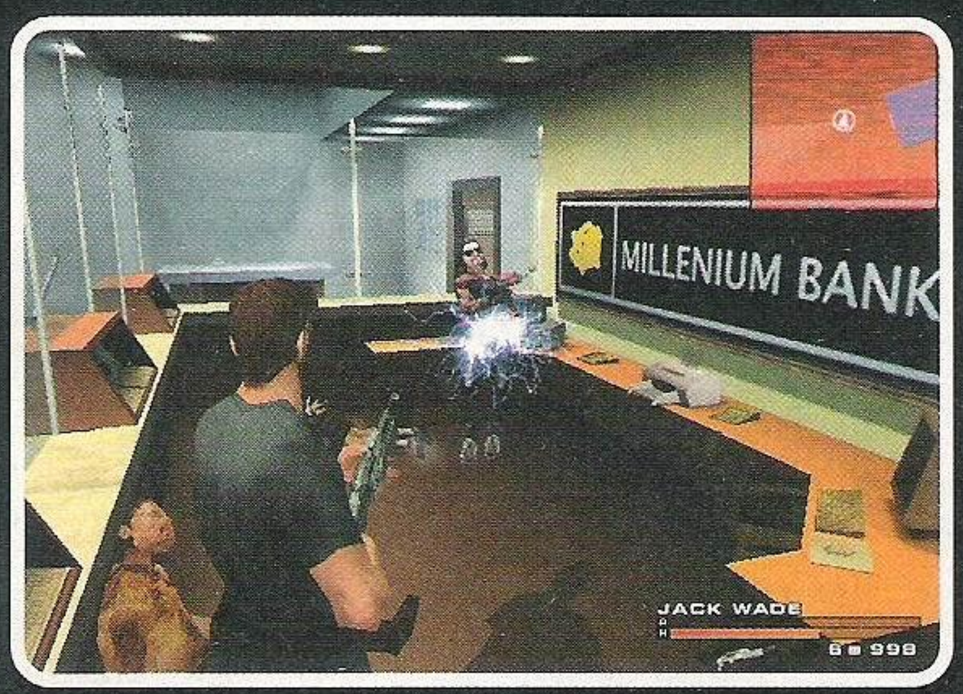
SKATEBOARDING IS NOT A CRIME!

Pomijając średnio udaną wersję na PS One, TONY HAWK'S PRO SKATER 3 jest grą wyśmienitą. Oprócz wciągającego trybu single player, znajdziemy multiplayera dla osób chcących grać z kumplem na jednej konsoli oraz dla fanatyków giercowania przez sieć.
Oprócz wyżej wymienionych zalet są jeszcze dwie rzecz y, o których nie można nie wspomnieć - edytory leveli i skatera. Już od czasu THPS2 wiadomo było, że klejenie własnych skateparków jest ciekawym i intrygującym zajęciem, ale w THPS3 autorzy oddają w nasze ręce narzędzie naprawdę niezłe. Robienie własnej miejscówki nigdy nie było tak miodne!!! A jeśli chodzi o kreację własnego zawodnika, to dzięki kilkudziesięciu parametrom może on wyglądać dosłownie tak, jak sobie to wymarzymy.
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 na PS2 to gra, którą powienien mieć każdy posiadacz tej konsoli! Nawet osoby, które nie za bardzo mają pojęcie o jeżdżeniu na deksorolce znajdą w tej grze bardzo przyjemną zręcznościówkę, a fanatycy skateboardingu będą w siódmym niebie!
Jeśli chodzi o wersję na PS One - jeśli skończyłeś THPS2 na wszystkie możliwe sposoby, sprawdź THPS3. Może nie jest to cud świata, ale na pewno warto tę grę zobaczyć i trochę w nią pograć. Po prostu w porównaniu do THPS3 na PS2 wypada blado, ale dla kogoś kto nie posiada PS2, a lubi poprzednie części gry, THPS3 (PS One) będzie niezłym zakupem. Łykajcie, bo warto!!!

Nolster

PlayStation 7
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7
Wydawca: Activision
Producent: Shaba
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation 2 9
GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 9
Wydawca: Activision
Producent: Neversoft
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Hub,Modem



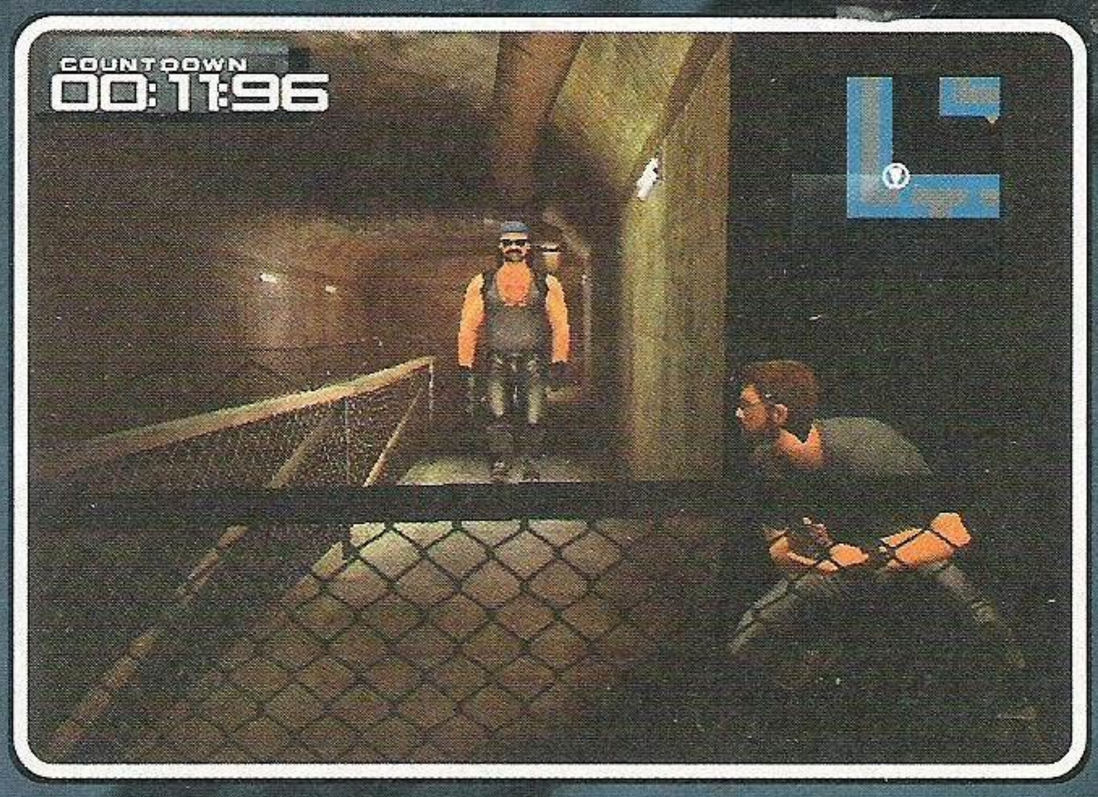
HEADHUNTER

Wypatrywany z niecierpliwością HEADHUNTER pojawił się wreszcie w sklepach i to jednocześnie zarówno na PlayStation 2, jak i na Dreamcasta.

Intro wprowadza nas w świat niedalekiej przyszłości. Podobnie jak w Robocopie, obserwujemy przebitki z dziennika telewizyjnego, w którym dwoje prowadzących informuje nas o sukcesach w walce ze zorganizowaną przestępczością. Dowiadujemy się, że powołano specjalną organizację ACN finansowaną przez państwo i organizacje biznesowe. ACN zatrudnia tytułowych łowców głów, którzy za wyeliminowanie żywego bądź martwego zbiegłego przestępcy otrzymują dziesięć procent jego rynkowej wartości. Zakazano używania starych broni i na ich miejsce wprowadzono nowe - paraliżujące i powodujące co najwyżej śmierć mózgu. Wszystko po to, aby nie uszkadzać cennych organów przestępców, które przekazywane są potrzebującym przez korporację BioTech - współpracującą z ACN. Ostro. Dzieci donoszą na rodziców popełniających przestępstwa, w TV jest zakaz wyświetlania przemocy (nawet futbol amerykański został zdjęty z anteny). Krótko mówiąc - świat bez przemocy, w którym na przestępcę poluje się dla jego serca bądź wątroby.
Niespodziewanie, gra rozpoczyna się na stole operacyjnym. Jacyś lekarze szykują się do dziwacznej operacji, jednak ich pacjent niespodziewanie budzi się, bierze spluwę i zaczyna uciekać. To my jesteśmy tym pacjentem. Biegniemy więc korytarzem, chowamy się za skrzynkami i eliminujemy kolejnych przeciwników, aż dobiegamy do drzwi i...
W skrócie - Jack Wade jest najlepszym HeadHunterem wylanym właśnie z pracy w ACN (dlaczego - na razie nie wiadomo), cierpiącym także na amnezję. Pojawia się córka świeżo zamordowanego szefa ACN i proponuje mu „lewiznę" - Jack ma odnaleźć killera. Tylko dlaczego śni mu się po nocach stół operacyjny BioTechu?
Dość fabuły, choć przyznam, że jest ciekawa. Szybko Jack znajduje się w rezydencji wspomnianej panny, na zlecenie której pracuje. Spaceruje tam sobie i odświeża pamięć. Aby jednak móc nosić spluwę, potrzebuje zaliczyć specjalne testy. Od laski dostaje motor i śmiga do odpowiedniej lokacji na mapie.
L.E.I.L.A. to symulator, w którym nasz bohater zdobywa ponownie swoją licencję. Misje nazwane są po prostu VR Missions i jest ich 16. Nie można się do nich dobrać od razu - trzeba być na odpowiednim poziomie, a na ten dostajemy się tylko wykonując prawdziwe misje. Symulator jest wkomponowany niejako w grę - dzięki niemu inni łowcy dostają lepsze licencje i mogą używać potężniejszych broni.

Cztery misje, które musi zaliczyć nasz bohater, polegają na jeździe na motorze, podkradaniu się i łamaniu karków czy strzelaniu do obiektów. Po zaliczeniu testów Jack otrzymuje spluwę, licencję, zegarek z kamerą na rękę i zabiera się do właściwej rzeczy. Jeździ po mieście w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące go pytania, rozmawia z wieloma osobami, a czasem używa mocniejszych argumentów w postaci broni.
Jack Wade ma spore możliwości. Powiedziałbym, że bardzo zbliżone do Solid Snake'a. Może spacerować, podbiegać, przyklejać się płasko do ściany, wyglądać zza zaułka, wyskoczyć na chwilę z pistoletem w ręku i natychmiast schować się... Snake pukał w ścianę by wywabić przeciwników, Jack rzuca łuski, a następnie podbiega i łamie przeciwnikowi kark od tyłu.
Gra jest dość rozbudowana - raz śmigamy motocyklem po sporym mieście (Los Angeles w niedalekiej przyszłości), za chwilę zaś przeszukujemy wielkie domy, czy rozległe hale. Efektowne strzelaniny, zdobywanie informacji, pościgi... A wszystko okraszone ciekawym scenariuszem, który poznajemy dzięki przerywnikom filmowym. Są one integralnym elementem gry. Jednak choć w wersji na PS2 nośnikiem danych jest płytka DVD (na DC są to 2 GD-romy) filmy mogłyby być lepsze.
Grafika jest solidna, choć nie przełomowa. Postać Jacka jest starannie animowana, podobnie jak jego przeciwnicy. Otoczenie jest w pełni trójwymiarowe, a animacja płynna. Identycznie jak reszta gier Segi także i HEADHUNTER ma przełącznik wyświetlania grafiki 50/60Hz (również w wersji na PlayStation 2). Co to oznacza, chyba nie trzeba mówić. Wypada tylko podetknąć HH takiemu na przykład Namco i pokazać, że to nie jest trudne. W kazdym razie HH wygląda niemal identycznie w wersjach na obie konsole.
HEADHUNTER jest bardzo ciekawy. To kolejna skradanka dla dorosłych, a takich gier nigdy za wiele. Szczególnie, że gra jest dostępna zarówno na Dreamcasta, jak i na PlayStation 2. To trochę taka wariacja na temat METAL GEAR SOLID w nieco innych realiach.

Chest Rockwell



PS2 i DC **8**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, VMU, VU

grand theft auto

Założenie jest takie: w populacji ludzkiej mamy samych uczciwych. Wszyscy pracują, dzielnie się uczą i nikt nikogo nie kantuje. Niestety - wizja to wspaniała, ale zdecydowanie mało realna.

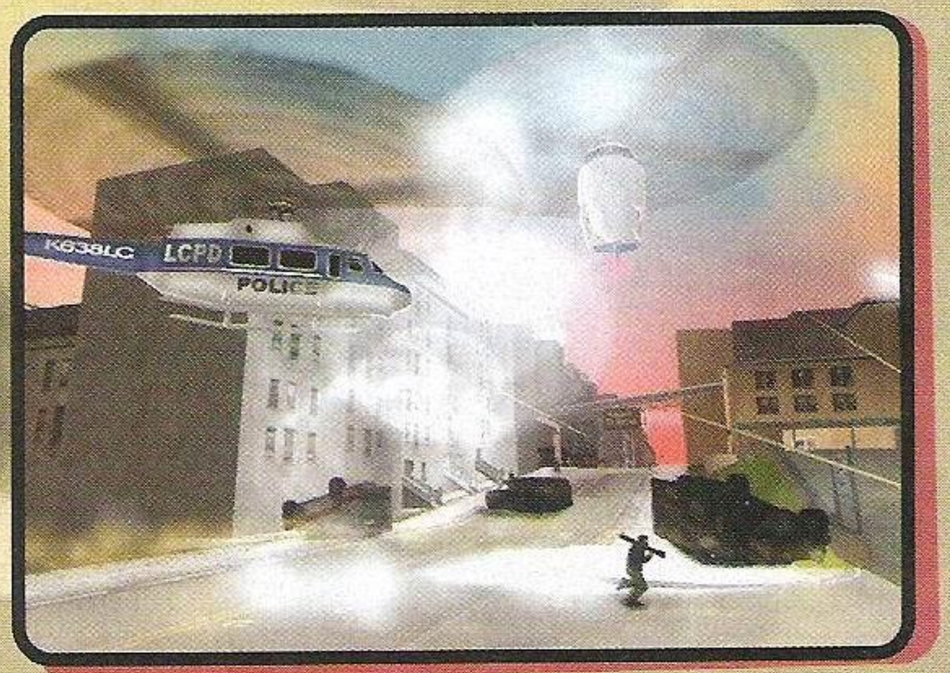
Teoria gier matematycznych pokazuje, że gdyby pojawił się w takiej populacji jeden kanciarz i złodziej, jego zyski byłyby tak duże, że natychmiast stałby się niemal najbogatszym człowiekiem świata. A pomyślmy w drugą stronę. Gdyby byli na świecie sami kanciarze i oszuści? Nie ma nawet co obliczać - gdyby nie miał kto produkować, bo wszyscy czekaliby na gotowe - strach pomyśleć, co by się działo. Stąd też zawsze było i będzie tak, że trochę więcej będzie uczciwych, a mniej złodziei, bo gdyby było odwrotnie - wszyscy pomarliby z głodu.

Coś jednak jest ciekawego w byciu złodziejem i złą postacią, co czasem nas pociąga. I powiem tak: jeśli wiecie, o czym mówię - też zagrajcie w GTA 3! Khem... A po zastanowieniu się dodam: jeśli to uczucie jest Wam obce - zagrajcie w GRAND THEFT AUTO 3! Eee tam - czemu się rozdrabniać - GRAĆ MI W GTA 3!!!

Z serią GTA łączą mnie silne więzi emocjonalne, gdyż pierwsza jej część była za razem jedną z pierwszych gier, jaką miałem przyjemność recenzować dla Neo. Dawne czasy. A prawdę powiedziawszy pod względem scenariusza GTA 3 niewiele zmieniło się od tamtych pięknych dni.

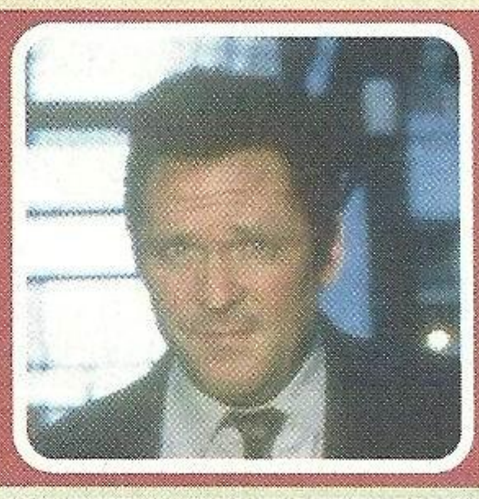
Idea jest mianowicie taka, by pokazać życie gangstera z wszystkimi jego smaczkami. Podstawą jest to, że kradniesz samochody. Zaczynamy zaś od złodziejstwa dlatego, że od tej idei wyszedł projekt całej gry. Stajesz na środku drogi - zatrzymujesz przejeżdżającego dziada w super furce i wywalasz go za fraki z wozu. Amen. Kiepsko? To zajeżdżasz drogę innemu, albo wywalasz zameczek ciężkim narzędziem i bez skrupułów uprowadzasz taksówki, ciężarówki, wozy strażackie, karetki... Co chcesz! Albo przepraszasz panów w radiowozie i zajmujesz miejsce kierowcy. Hajda dalej do zabawy! Opcji kombinowania i zabawy kupa. Dodajmy, że każdy wóz ma swoje parametry i nie każdy się przez to do wszystkiego nadaje! Już po krótkim treningu, stajesz sobie spokojnie przy krawężniku i zaczynasz fachowo przebierać w tym, co widzisz na jezdni, bo okazuje się, że masz pewien upatrzony model autka, którym akurat chciałbyś się przejechać. Co teraz zrobić z takim zwędzonym samochodem? Otóż wszystko! Można taranować, rozjeżdżać, ścigać, uciekać, przeskakiwać, obijać się, przejeżdżać, potrącać... Ale, ale! Jakiż sens takiej zabawy? Otóż GRAND THEFT AUTO 3 ma dosłownie dziesiątki misji do zrealizowania! Pod takimi właśnie „samochodowymi" hasłami. Fakt, że większość czasu spędzasz za kółkiem nie zmienia faktu, że piechotką też połazisz (np. po to, żeby buchnąć wyznaczony przez szefów samochód, który jeszcze wczoraj, jakiś nadziany facio zassał sobie z Niemiec). Proste przyjemności.

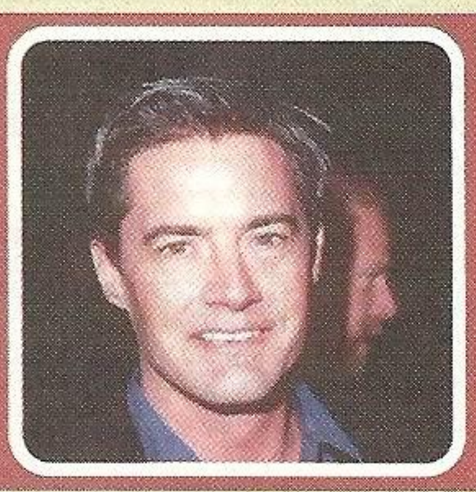
Czas posmakować nieco technikaliów. Wyobraźcie sobie, że w tym momencie przyniosłem Wam wielki worek biżuterii Kleopatry, Juliusza Cezara i Jana III Sobieskiegoi wysypałem pod nogi - wszystko w GTA3 jest wspaniałe! Jeździsz po wielkim mieście, zwanym Liberty City i w miarę jak drogowcy reperują mosty, tunele, drogi - możesz wyjeżdżać do innych dzielnic miasta. Są tak naprawdę trzy duże części miasta, które zwiedzisz: Portland, Staunton Island oraz Shoreside Vale. Spoko, starczy. W zorientowaniu się pomaga CVi radarek, który zawsze skrupulatnie wyświetli najważniejsze miejsca w danej misji: miejsca do zachowywania gry, położenie celu misji, itp. Pożyteczna rzecz. Warto dodać, że zachowywać grę można tylko między misjami. Dobra. Oczywiście kiedy tak sobie szalejesz po ulicach, bawisz się na całego, policja nie próżnuje. Tak - oficerowie i stójkowi są godnymi przeciwnikami. Pojawiają się wkrótce po tym, jak rozjedziesz jakiegoś przechodnia, buchniesz samochód na ich oczach, a nawet przycelujesz tylko w policjanta. Huh! Już po chwili - w zależności od tego ile grzeszków Ci się uzbierało - ciągniesz za sobą niezły ogonek - nie tylko zwykłej policji, ale nawet helikopterów, brygad SWAT, FBI, czy wojska! Nie liczcie na cuda - z początku pozostać niezauważonym jest bardzo trudno. Z czasem dopiero zagrywasz jak Szpicbródka i Arsen Lupin w jednym. Wystarczy jednak ukryć się na chwilę nie brojąc, albo przemalować aktualnie używany samochód, by zgubić pościg. Zawsze znajdzie się sposób. Acha! Wspomniałem o broni i mierzeniu w policję. No

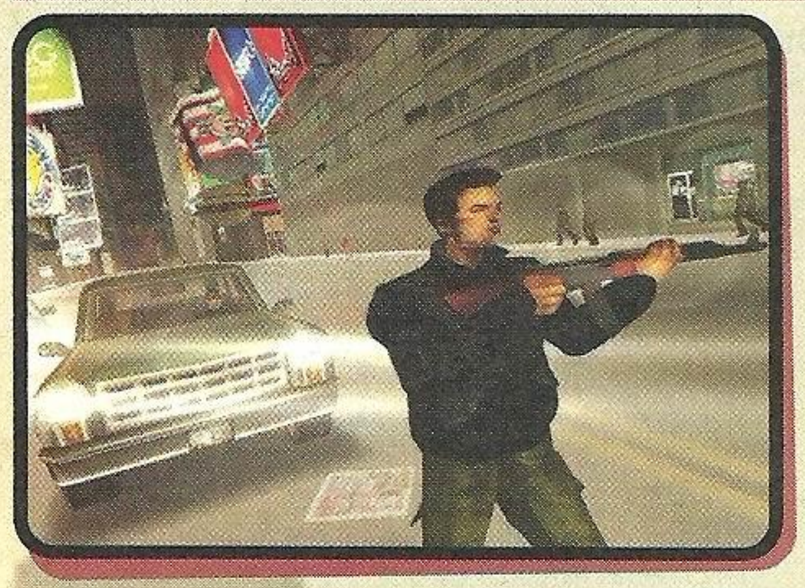


CO SŁYCHAĆ Z GŁOŚNIKÓW?

Skoro mowa o tym, co słychać - uwagę zwraca także doskonała praca aktorów (tak!) zatrudnionych przy podkładaniu głosów! Wymieńmy tylko kilku: Joe Pantoliano (Koty i Psy, Matrix - tu jako Cypher), Michael Madsen (Donnie Brasco, Wyatt Earp), Kyle Maclachan (Twin Peaks, Showgirls, Dune). Michael Rapaport (Dr. Dolittle 2). Teraz już widzicie, że GRAND THEFT AUTO 3 nie powinno jawić się wam jako po prostu kolejna dobra gra. To jest superprodukcja, do której ściągnięto wszystko co najlepsze i zatrudniono armię ludzi. To flagowy przykład tytułu na konsole nowej generacji! Gra wypchana zabawą i prezentami dla graczy do tego stopnia, że po raz pierwszy ośmielę się powiedzieć - wiemy za co płacimy! Ta gra może kosztować 250 złotych!...





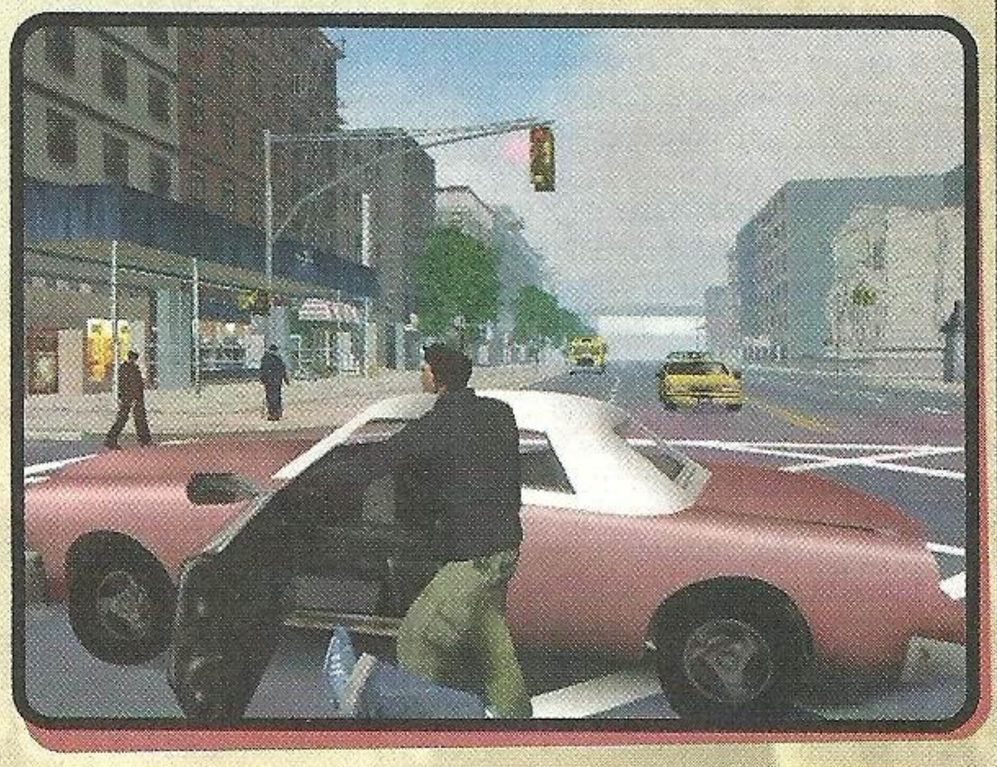


właśnie - czym można walczyć? Heh - wymieńmy tylko: kij baseballowy, koktajl Mołotowa, granaty, miotacz ognia, pistolet, shotgun, pistolet maszynowy uzi, AK47, M16, snajperka, miotacz rakiet... Imponująca lista! Więcej, niż niejedna strzelanka z punktu widzenia pierwszej osoby! GRAND THEFT AUTO 3 ma cios! Czy muszę dodawać, że można też wykonywać w grze karkołomne skoki samochodowe z korkociągami i beczkami w powietrzu? Heh... Chyba nie muszę.

Dźwięk GTA3 dosłownie wręcz poraża. Od czego by tu zacząć? Mamy dziewięć stacji radiowych i możemy zawsze w rąbniętym samochodzie ustawić sobie naszą ulubioną. Jest więc Head Radio i Lips puszczające popową komerchę. Double Clef wywala muzykę klasyczną, a Game Radio tnie ostrym hip hopem. Chatterbox to radio pogaduszkowe, a K-Jah bazuje na reggae. MSX specjalizuje się w drum'n bass, zaś Rise FM zaśmieca eter trancem. Ostatnia stacja - Flashback puszcza pop z lat osiemdziesiątych. Polecam słuchanie reklam - niezła parodia dzisiejszej radiowej papki. Łapiecie klimat gry? Coś przemiodnego. Dodajmy, że stacja ustawiona w samochodzie w momencie jego buchnięcia, zależy od pasażera - i tak starsze panie słuchają jakiegoś skrzypienia, a młodziki ostrego hip hopu na przykład.

A wyobraźcie sobie nudę, kiedy macie gdzieś iść i nie ma muzyki. Aż się chce coś buchnąć, posiedzieć chwilę w aucie i posłuchać, poprzestawiać stacje!

A nie powiedziałem jeszcze wszystkiego. Nie powiedziałem, że misji nie trzeba robić w jakiejkolwiek kolejności, że są dodatkowe misje, których wcale nie trzeba robić, a dają tylko zabawę, że napięcie sięga zenitu... Nie powiedziałem wreszcie jednej z najważniejszych rzeczy o GRAND THEFT AUTO 3: „Ależ ta gra wygląda!!!". Nie spodziewaliście się chyba, że jeśli autorzy wkładają całe walizki z dolarami w podkładanie głosów i muzykę z gry, to nagle przejadą się na grafice. Nic z tych rzeczy! Spotkali się artyści i rzemieślicy, popatrzyli na to, czym się im płaci i stworzyli Sztukę. GTA3 to wielki miks krzywej, nowoczesnej, komiksowej kreski, karykatur i realnego świata. Wspaniały kolaż!



Komiksowy klimat faktycznie pasuje! Filmy stanowią technicznie bardzo trudne do opanowania miksy obliczeń czasu rzeczywistego i renderingu - efekty piorunujące! A mgła, dym, ogień, wilgoć, słońce... wszystko w GTA3 na najlepszym poziomie! A ustawienie kamery? Ha! Albo nad głową (jak w GTA i GTA2), albo z typowego niemal punktu widzenia trzeciej osoby. Miodzio! A ciężko strzelać? Nawet z samochodu, w czasie pościgu dasz radę. A na ulicach ładnie? Przepięknie! A jak robi pieszy, jak go potrącić? Szlap...Ej! Dałem się wciągnąć z rozpędu w głupie pytania!

Ale powiem: nie wiem jak graficy tego dokonali. Porównując z tym, co robi takie na przykład 3DO, to jakby gra na zupełnie inną konsolę! PS2 ma jednak potężną moc! I - mało tego - przez takie gry, jak GRAND THEFT AUTO 3 jest teraz bez wątpienia na fali.

Za co grze należą się baty? Nie wiem - ciężko powiedzieć. W pewnym momencie myślałem, że może gra jest zbyt brutalna. Ale skoro ma znaczek „dla dorosłych", to chyba nie wypada się czepiać. Potem chciałem czepić się grafiki. Nie oczekujcie bowiem cudów - jeśli jeździ się po wielkim mieście, to są granice tego, co konsola może przełożyć na ekran z płyty, prawda? Ano właśnie. Dlatego, choć widać pewne niedociągnięcia, da się je przeżuć i przełknąć spokojnie - bo i tak jest przepięknie. A w czasie gry i tak nie ma czasu podziwiać, bo akcja pogania Was niemiłosiernie! Za co plus? Heh...

Za całą resztę, proszę Państwa: dźwięk, klimat, liczba misji, broni, samochodów, zajścia na ulicy, bandycki klimat, rozróby, za aurę, za pomysł z rozszerzaniem miasta, za ewolucję postaci od zera do bohatera, za dziką rozkosz zabezpieczania wspaniałych wozów, za komiksowe rozwiązania graficzne, za zachowanie ludzi i postaci, które spotykamy w karierze gangstera... GTA3, to gra doskonała nie tylko jako kolejna część miodnej serii, to gra doskonała w ogóle! Ech... Kto zagrozi GRAND THEFT AUTO 3? Horyzont jest pusty. I jeszcze długo taki pozostanie. Aż pewnego dnia pojawi się GRAND THEFT AUTO 4 i usiądę do pisania ze słownikiem... Bo zabraknie mi słów.

Grabarz

PlayStation 2 **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 9
MIÓD 10

Wydawca: Rockstar
Producent: DMA
Liczba Graczy: 1
Termin: Grudzień
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

POCKET

STARTUJE GAMEBOY MAGAZYN!

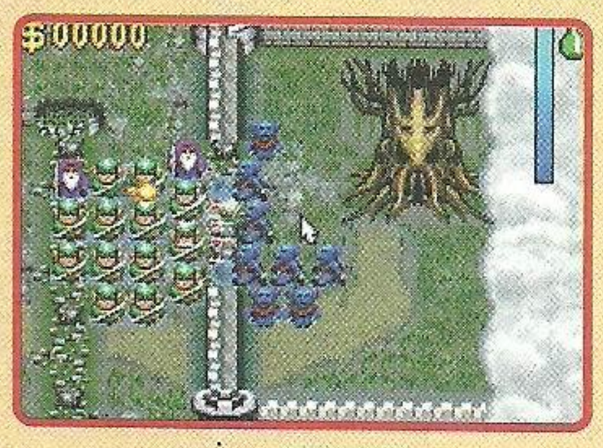
Witamy w kolejnym odcinku serialu kieszonsolkowego POCKET! Kiedy piszę te słowa trwają intensywne prace nad nowym numerem GAME BOY MAGAZYNU numer trzy! W nim zaś wielkie zmiany - specjalnie na Wasze prośby. Tematem numeru będzie ZELDA. W związku z pojawieniem się dwu nowych gier na GBC zamieścimy ich recenzje i potężny opis przejścia. A oprócz tego? Shootery FPP na GBA, piłki nożne, managery... Będziemy machać Wam z kiosków na początku grudnia. Naprawdę - to będzie przełomowy numer!

pocketto@wp.pl

news - news - news - news - news - news - news

To się stało tak szybko. Niedawno Midway zapowiedziało MORTAL KOMBAT na GBA, a już mamy pierwsze obrazki. Przypominamy, że seria MORTAL KOMBAT wniosła największą dawkę agresji i brutalności w historii gier wideo, wyprzedzając swoją epokę. Urywane głowy, wywalane kręgosłupy... Spójrzcie jak wszystko wspaniale wygląda na GBA.

Autorzy gry WARLOCKED na GameBoya Color proponują nam nową grę typu „real time strategy" na GBA. Wygląda dość podobnie do WARLOCKED i nosi tytuł WIZARDS. Będzie w niej scenariusz, który zrealizuje sobie jeden, samotny gracz. Będzie też możliwość rozgryzienia scenariusza w kilka osób (w dwie? cztery? - jeszcze ne wiadomo). Wiadomo zaś, że będą aż cztery tryby multiplayer, a do przejścia ponad trzydzieści map. Imponujący projekt!



Pojawił się ACTION REPLAY GBX do Game Boya Advance. Pełna obsługa. Zasady znane z poprzednich Action Replyów na inne konsole: albo sami wybieramy z listy kodów ten, który nam pasuje, albo wpisujemy kod ręcznie. Można ładować kody z netu, ze strony autórów, a potem ściągać je z PC do AR GBX za pomocą kabelka. Aktualnie AR GBX zawiera niewiele kodów - m.in. BOMBERMAN TOURNAMENT, F-ZERO, MARIO KART SUPER CIRCUIT, RAYMAN, SUPER MARIO ADVANCE, TONY HAWK'S PRO SKATER, SPIDER MAN AND X-MEN.

A więc jednak! KING OF FIGHTERS EX pokaże się poza Japonią z pomocą dystrybutora Sammy. Co w środeczku? Tryby: Team, Single, Vs., Survival, a także opcje Practice. Gracze będą mogli połączyć swoje kieszonsolki za pomocą kabelków (potrzebne będą dwa carty). KOF EX's zawierać będzie osiemnaście postaci, dwóch bossów, a także - wielki powrót - dziesięciu strikerów, czyli - jak kto woli - sidekicków (pomocników). Pranie zapowiada się niemiłosierne.

BATMAN VENGEANCE uderza na wszystkie niemal platformy konsolowe. Będzie między innymi na GBA i to nas najbardziej interesuje. To będzie śliczny platformer - widać już po screenach. A jeśli uda się jeszcze autorom oddać klimat filmu w zadowalającym stopniu - będzie hit jak nic. Popatrzcie.

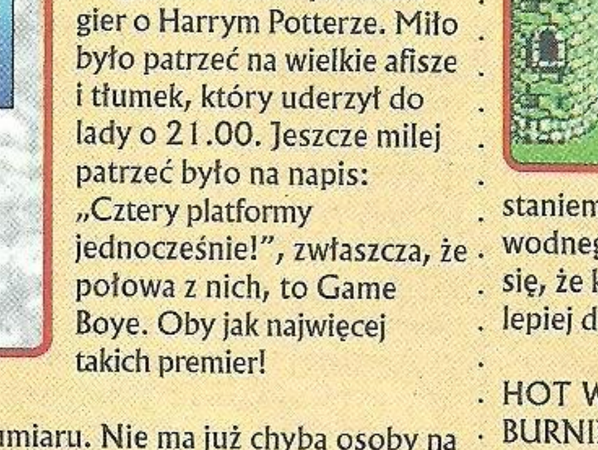
BLACK BELT CHALLENGE. Gra jest mordobiciem na GBA, które dfugo nie mogło znaleźć wydawcy. Teraz jest nim Xicat.Jedenastu zawodników, każdy ma swoje supery, itp, itd. opcja Story i VS - norma. Problem w tym, że choć grafika gry jest ciekawa, to zawodnicy mają krótkie łapki jak nie wiem co. Jak tu takim walczyć? Jak pewnie pamiętacie prześliczny (na obrazkach) IRIDION 3D też długo szukał wydawcy, bo był po prostu niegrywalny. Jak będzie tu?

Nie trzeba było długo czekać na oficjalną zapowiedź gry PLANET OF THE APES na GBA. Trzeba przyznać, że klimatem całość przypomina nieco gry typu FLASHBACK - biegaj, skacz, łap się wszystkiego, czasem postrzelaj. Dobrze jeśli klimat gry wzbogaca dopracowana grafika, a tak zapewne będzie w POTA.

Piętnastego listopada 2001 roku odbyła się w Warszawskim EMPiK Megastore nocna premiera gier o Harrym Potterze. Miło było patrzeć na wielkie afisze i tłumek, który uderzył do lady o 21.00. Jeszcze milej patrzeć było na napis: „Cztery platformy jednocześnie!", zwłaszcza, że połowa z nich, to Game Boye. Oby jak najwięcej takich premier!

Japończycy nie znają umiaru. Nie ma już chyba osoby na świecie, która wyliczyłaby wszystkie kolory GBA, jakie się ukazały. Czarno-niebieskie, pomarańczowo-czarne, białe. A to jeszcze nie wszystko - zapowiada się wydanie GBA z logo Pokemona, Pikachu i Pichu, oraz - na specjalną okazję GBA z logiem i postacią z KING OF FIGHTERS EX.

INVADER będzie bez wątpienia jednym z najpiękniejszych shooterów na GBA. Pewnie nic Wam ten tytuł nie mówi, ale być może powie, jeśli dodam, że stara nazwa tej gry brzmi KAISERTAL. A co w grze? Dwa pojazdy do kontroli, możliwość zbierania power-upów (stara, dobra szkoła!), osiem typów broni, scrollowana paralaksa, efekty pogodowe, dobowe i świetlne. Świetnie wykreowane złudzenie przestrzeni, ośmiu końcowych bossów, osiem środowisk i tryby gry: Single Player Arcade, Dual Player Arcade, Single Player Survival, Single Player Boss. Fura niespodzianek!



Ciekawą zapowiedzią na GBC jest LUFIA: THE LEGEND RETURNS. Całość przypomina nieco klimaty pokemonowe, ale wygląda znacznie atrakcyjniej. Bohaterką gry jest Lufia, babeczka z mieczykiem, której główną czynnością jest chodzenie po świecie, a celem? Jeśli chcecie wiedzieć więcej, zapraszamy do trzeciego numeru GameBoy Magazynu - tam będzie recenzja wspomnianej gry. Na razie musi Wam wystarczyć obrazek.

Ciekawostką dla wszystkich fanów Nintendo będzie chyba gra JET RIDERS, w której staniemy do wyścigu siedząc na siodełku skutera wodnego. Po sukcesie WAVE RACE na Gamecube wydaje się, że koderzy na nowo odkryli tę dziedzinę sportu. Tym lepiej dla nas. Więcej gier - więcej zabawy.

HOT WHEELS BURNIN' RUBBER, to dość ciekawa propozycja jeśli mówić o ładnych wyścigach. Do wyboru dwadzieścia pięć autentycznych samochodów z wyścigów Hot Wheels 2001, ponad dwadzieścia tras ze skoczniami i pętlami. System odkrywania nowych tras, możliwość gry z kolegą za pomocą kabelka i ulepszania samochodów po wyścigu. A do tego wszystkiego bardzo ciekawa grafika, która podobno ma mieć wiele wspólnego z 3D - jak GBA sobie z tym poradzi - zobaczymy.

RESIDENT EVIL GAIDEN na GBC, czyli WRESZCIE klasyczny survival horror na kieszonsolki, ma swoją datę premiery. Wydany mianowicie zostanie... Uwaga, uwaga - czternastego grudnia! Pilnujcie mikołajów i już naciągajcie Waszych ulubionych sprzedawców na import gry. Wiadomo, że będzie to hit.

SILENT HILL 2®

Ciarki dalej chodzą mi po plecach. Wam też będą - zaręczam. Oto opis do Silent Hill 2...

txt: Banan

Na początek

1. W tekście zaznaczone są tylko czynności niezbędne do przejścia gry. Pamiętajmy jednak o tym, że aby w pełni rozkoszować się Silent Hillem, trzeba grać w niego bez opisu. Dopiero kiedy natraficie na jakiś problem korzystajcie z podpowiedzi w nim zawartych.
2. Nie podaję miejsca, gdzie znajduje się amunicja, apteczki, ampułki i zestawy pierwszej pomocy. Są one porozrzucane po całej grze - szczególnie dużo jest ich na ulicach radzę więc zwracać uwagę na różne zakątki i zakamarki. Dodatkowym ułatwieniem jest fakt, iż James kieruje głowę w stronę, gdzie dostrzega jakiś przedmiot. To bardzo cenna wskazówka. Radzę zwracać na to uwagę.
3. Amunicję najlepiej jest przeładowywać z ekranu kieszeni, a nie pozwalać, aby powolnie robił to James.
4. Podczas walki z potworami przydatny jest przycisk dobicia obcasem. Powalony przeciwnik po pewnym czasie wstaje, więc najlepiej jest podbiec do niego i zgnieść go kółkiem. Z jakichś przyczyn obcas Jamesa działa tu niczym fatality i jest potężniejszy nawet od ciosu rurką czy strzału z pistoletu.
5. W tej grze nie trzeba wiele walczyć. Radzę unikać jeżeli jest to możliwe.
6. Jeszcze raz to podkreślę. Pierwsza rzecz jaką róbcie po uzyskaniu mapy niech będzie samodzielne zwiedzanie poziomu. I dopiero kiedy to zrobicie i nie jesteście w stanie przejść dalej z powodu zacięcia - korzystajcie z opisu.

Ten opis powstał w oparciu o poziom poziom trudności i potworów - Normal. Jeżeli będziecie grać na poziomie zagadek Hard rozwiązania niektórych zagadek będą inne.

Wjazd do miasta

Po rozpoczęciu gry z samochodu zabieramy mapę, i z nią wybieramy się na spacer w kierunku miasta. Po drodze trafiamy na małą studzienkę z czerwonym zeszytem do save'ów. Po dotarciu do cmentarza i rozmowie z Angelą ruszamy dalej w kierunku miasta. Po minięciu furtki wchodzimy wreszcie na rogatki. Tutaj po kilku krokach pojawi się tajemnicza postać. Ruszamy za nią, a raczej za krwawym śladem, który za sobą zostawia. Po skręceniu w boczną uliczkę (Vachss Road) i paru krokach wchodzimy do małej furtki. Jest tu zeszyt oraz dwa napoje energetyczne. Zbieramy je, wychodzimy i pędzimy w prawo. Po chwili dochodzimy do terenu budowy. Wchodzimy do środka przez dziurę w ogrodzeniu. Znajduje się tu radio, oraz pierwszy przeciwnik. James wyrywa deskę z ogrodzenia, po czym stajemy do walki. Po powaleniu drania najlepiej jest szybko spacyfikować go obcasem. Po zwycięstwie w pierwszej walce wracamy na ulicę miasta. Kierujemy się na ulice Lindsay, potem Saul, a na końcu - Martin. Przy zmasakrowanych zwłokach znajduje się klucz. Pozwoli on na dostanie się do apartamentów. Na mapie sprawdzamy lokację Woodside Apartments. I tam właśnie ruszamy. Klucz otworzy furtkę w płocie na ulicy Katz. Stamtąd pozostaje tylko wbić się do środka kompleksu apartamentów.

Woodside Apartments

Po dostaniu się do kompleksu, wchodzimy w podwójne niebieskie drzwi. Na tablicy informacyjnej jest tu mapa. Zgarniamy ją, i potem już z nią w ręku zwiedzamy kolejne miejscówki. Zwiedzać można w dowolnej kolejności, ale zalecałbym najpierw skok do pokoju numer 205. Jest na górze - znajduje się tam latarka wetknięta w dekolt manekina. Pokój 210 ukrywa amunicję, 208 na razie nic nam nie oferuje. Wystarczy tylko przyjrzeć się zegarowi, podpowiedziom na ścianie i na stoliku. Następna ciekawostka czeka za kratą na trzecim piętrze. Klucz leżący po drugiej stronie zostanie jednak wykopany przez mała dziewczynkę. Trudno. Za to w pokoju 301 znajduje się pistolet. Po powrocie do pokoju 208 znajdujemy klucz otwierający drzwi do 202. Idziemy więc tam. Interesuje nas dziura znajdująca się w sypialni. Po wsadzeniu ręki do środka wyciągamy nowy klucz - do zegara z 208. Wracamy więc do 208 i używamy klucza na zegarze. To go otwiera - możemy teraz ustawić zegar na odpowiedniej godzinie - w tym wypadku jest to 9:10. Kiedy już mechanizm sobie kliknie przepychamy zegar i wbijamy się w otwarte przejście wychodząc w pokoju 209. Można zachować tu grę. Potem ruszamy dalej. Następne w kolejce do odwiedzenia są drzwi do pokoju 307. W środku widzimy ciekawą scenę. Po wszystkim zbieramy klucz na podwórze. Trzymając go w garści mkniemy w stronę schodów po drodze odwiedzając pokój 303. Aha - nie zapominamy podnieść klucza wykopanego przez małą dziewczynkę. Mając obydwa klucze schodzimy po schodach na pierwsze piętro. Za pobliskimi drzwiami znajduje się puszka soku. Należy wrócić z nią do zsypu znajdującego się na drugim piętrze. Potem wystarczy wydostać się na zewnątrz apartamentów i ze śmietnika wydobyć monetę, która tam wpadła wraz z puszką soku. Przy okazji warto jest też wyskoczyć na chwilę na podwórze. Tam, w środku basenu w wózeczku leży kolejna moneta. Podnosimy ją. Stamtąd kierujemy się przez kolejne drzwi - do pokoju 101. Po rozmowie wchodzimy na drugie piętro i stamtąd przedostajemy się do sąsiedniego budynku używając po drodze klucza do drzwi awaryjnych.

Blue Creek Apartments

Po przejściu do sąsiedniego budynku w toalecie przeszukujemy sedes. Ze środka wyjmujemy kod przydatny do otwarcia sejfu mieszczącego się w pokoju. Z kodu korzystamy w ten sposób, że po wykręceniu jednego numeru, następnie należy kręcić w stronę, którą wskazuje strzałka na kodzie znalezionym w sedesie. Po otwarciu sejfu wyjmujemy naboje i wychodzimy. Stąd idziemy do białych drzwi prowadzących na schody. Na ścianie wisi tu mapa. Zabieramy. Już z mapą ruszamy do drzwi 209. Tutaj - zapoznajemy się z notatką i lecimy dalej. Wszystkie drzwi są zamknięte, więc uderzamy piętro niżej - do pokoju 105. Można zachować tu grę. Stąd uderzamy do pokoju 109. I spotykamy następną osóbkę. Po rozmowie zbieramy nóż i ostatnią monetę ze stolika. Teraz możemy już wracać do 105, gdzie wykorzystujemy wreszcie znalezione monety. W sumie jest pięć otworów. Pierwszy od lewej pozostawimy pusty, do drugiego wkładamy monetę ze starcem, w trzeci - tę z więźniem, czwarty pozostaje pusty, a do piątego wkładamy monetę z wężem. Po rozwiązaniu zagadki z szafki zabieramy klucz. Wykorzystamy go do otwarcia drzwi numer 209. Nie ma co zwlekać. Po wejściu do pokoju wychodzimy na balkon i przechodzimy do pokoju obok. Znajduje się tutaj kolejny klucz oaz możliwość zachowania gry. Z kluczem w ręku wracamy na korytarz i kierujemy się do niebieskich drzwi prowadzących na schody na zewnątrz. Otwieramy je dopiero co znalezionym kluczem i spotykamy pana Piramidalnego. Walka z tym bossem jest bardzo trudna. Dlatego też... Nie walczymy. Bez sensu jest marnować na niego amunicję. Po kilku minutach uciekania przed jego ciosami, nagle zawyje syrena i przeciwnik zejdzie pod wodę. Kiedy basen się opróżni schodzimy na sam dół. Tutaj przez drzwi wychodzimy na zewnątrz. Idziemy przed siebie nie zważając na przeciwności losu. Ulice same będą wskazywały nam drogę, więc nie ma co się przejmować. Po kilku krokach natrafiamy na małą Laurę. Po rozmowie z nią uderzamy do parku.

Rosewater Park i trochę po Peter's Bowl-A-Rama

Po dotarciu do parku przeszukujemy go - jest tu sporo amunicji oraz napojów zdrowotnych. Po dojściu do centralnej części parku natrafiamy na Marię. Od tej pory dziewczyna będzie nam towarzyszyć. Trzeba na nią uważać - najłatwiej jest biec przez cały czas - wtedy nic nie powinno się jej stać. Kroki kierujemy teraz w stronę Jack's Inn. Jeden z samochodów pozwala na zachowanie stanu gry. Warto skorzystać. Stamtąd kierujemy się w stronę stacji Taxxon. W rozwalony samochód wbity jest metalowy pręt. Nasza kolejna broń - zmiennik deski z gwoździem. Potem ruszamy w stronę Peter's Bowl-A-Rama. Po wejściu do środka kręgielni przetrząsamy pomieszczenia. W środku kręgielni natrafiamy na Eddy'ego oraz Laurę. Po chwili rozmowy z tym drugim Laura opuści przytulne wnętrze kręgielni. Potem ruszamy na zewnątrz i puszczamy się w pogoń za uciekającą dziewczynką. Po jakimś czasie trafiamy na aleję. Maria powie, że Laura przecisnęła się przez wąskie przejście. Nam się to nie uda, wobec czego idziemy do drzwi, które ochoczo otwiera nasza koleżanka. Przechodzimy na drugą stronę klubu nocnego, po czym kierujemy się w stronę drzwi, za którymi zniknęła Laura. I tak docieramy do lokalnego szpitala.

Brookhaven Hospital

Pierwsza rzecz - zdobyć mapę. Wisi sobie spokojnie na ścianie. Jest tu również możliwość zachowania stanu gry (w recepcji). Stąd uderzamy do Document Room (przez recepcję). Na stoliku, obok maszyny do pisania leży klucz. Przyda się. Idziemy na drugie piętro. Są tu męskie i damskie szatnie. W męskich przeszukujemy fartuch w poszukiwaniu klucza. W damskich znajdujemy misia z pogiętą igłą, a w szafce leży sobie shotgun. Stąd wybieramy się do Examining Room 3, gdzie na maszynie do pisania jest czterocyfrowy kod. Zapisujemy go i ruszamy dalej. Stąd kierujemy się do M2, skąd zabieramy kolejny klucz. Na pierwszym piętrze, w Examination Room na pierwszy rzut oka nie ma nic aż tak bardzo interesującego, ale to tylko pozory. W drugim pomieszczeniu znajduje się tablica informacyjna. Tutaj też jest kod. Teraz uderzamy na trzecie piętro , gdzie zamek kodowy otwieramy wstukując numerek 7335. Po wizycie w sali S3 Maria odłączy się od nas. Jest tu też klucz do wejścia na dach. W S11 możemy zachować grę. Potem kierujemy się do schodów i włazimy na dach. Jest tu pamiętnik. Po chwili, kiedy spróbujemy skorzystać z drzwi znajdujących się na dachu, na arenie pojawi się Pan Piramidowy. I szybko rozegra swoje wejście. W rezultacie spotkania budzimy się na trzecim piętrze, w Special Treatment Room. Krwawe ślady prowadzą do miejsca, gdzie na ścianie nabazgrany jest drugi z kodów do zapisania na kartce papieru. Teraz uderzamy do S14. Jest tu zamknięta skrzynka. Dwoma kluczami zdejmujemy łańcuchy. Potem kodami znalezionymi wcześniej otwieramy obydwa zamki. Ze środka wydobywamy zaś... Włosy. Super. Mając je w garści wybieramy się do pryszniców. Podchodzimy do zielonej studzienki, z której wycieka zielony śluz i łączymy pogiętą igłę oraz włosy, po czym używamy ich na studzience. W rezultacie tych działań wydobywamy klucz do windy. Używamy go na trzecim piętrze i zjeżdżamy na dół. Po kolei zwiedzamy C2, a potem C3 i... zaczyna się zabawa z panami na noszach. Tutaj już nie obędzie się bez strzelania. Można użyć shotguna, albo pistoletu. Ten drugi jest o tyle dobry, że można iść i strzelać. Pokonanie tych przeciwników nie jest szczególnie trudne.

Zły Szpital

Po wyjściu z ogrodu zachowujemy grę. Zwiedzamy piętro, po czym windą wjeżdżamy na drugie. W M6 znajduje się bateria oraz klucz. Potem wjeżdżamy na trzecie piętro, zwiedzamy pomieszczenie, gdzie wcześniej była Maria (S3), potem jeszcze sprawdzamy S11 i kierujemy się na schody. Jest na nich możliwość zachowania gry. Po schodach złazimy na sam dół i otwieramy drzwi kluczem. Na dole przesuwamy szafkę na bok i spotykamy Marię. Teraz wystarczy zejść po drabinie na dół i zebrać leżący tam pierścień. Z nim uderzamy z powrotem na górę i zjeżdżamy windą na drugie piętro. Tutaj jest Day Room, w którym znajduje się leżąca lodówka. Z pomocą Marii otworzymy jej drzwi - w środku jest kolejny pierścień. Teraz możemy jeszcze wrócić na trzecie piętro i udać się do Store Roomu, gdzie znajduje się pudełko. Otwieramy je odpowiadając na pytania, które słyszeliśmy przez radio w windzie. Pierwsze pytanie - 3 odpowiedź, drugie pytanie - pierwsza odpowiedź, trzecie pytanie - trzecia odpowiedź. Po uzyskaniu fantów wracamy do windy na trzecim piętrze. Obok znajdują się drzwi. Otwieramy je poprzez wykorzystanie znalezionych pierścieni. Potem schodzimy na dół i zaczyna się zabawa. Trzeba jak najszybciej przebiec korytarzem nie oglądając się za siebie. Powinno wystarczyć, a jeżeli nie - po drodze trzeba postrzelić Piramidalnego, aby trochę go spowolnić.
Po dotarciu do windy trafiamy na sam dół. Z Director's Room zabieramy klucz, rzucamy jeszcze okiem na mapę, po czym wychodzimy do holu, otwieramy drzwi i opuszczamy szpital.

Złe miasteczko

Warto jest przejść się okolicznymi ulicami - leży tu sporo przydatnych przedmiotów. Następnie kierujemy się na ulicę Saula. Tutaj przez furtkę uderzamy dalej i kierując się ulicami Neely'ego, Sandersa i Lindsay'a ruszamy do meksykańskiej restauracji, skąd zabieramy klucz francuski oraz list. Potem kierujemy się na ulicę Katza i walimy do oporu. Na końcu ulicy znajduje się furtka, którą mijamy po czym kierujemy się w stronę parku Rosewater. W jego centralnej części (zaznaczonej kółkiem) znajduje się posąg kobiety. Za nią jest natomiast małe poletko skopanej ziemi. Grzebiemy tam, a następnie odkręcamy śruby na odnalezionej książce. Z jej środka wydobywamy klucz. Z nim w ręku zmierzamy w stronę muzeum. Drzwi otwieramy kluczem.

Muzeum i ścieki

Na wstępie najlepiej jest zachować grę. Po obejrzeniu obrazów kierujemy się do dziury w ścianie i przechodzimy przez nią. Dalej znajduje się długi korytarz, którym idziemy przed siebie. Po dojściu do drzwi idziemy dalej i mijamy następne drzwi. A potem wskakujemy w dziurę w podłodze. Po wylądowaniu na dole znajdujemy się w zamkniętej studni. Wyjmujemy więc metalową rurę i obstukujemy cały teren. Jak się nietrudno domyśleć naszym celem jest znalezienie miejsca, gdzie dalej nie ma już ściany. Po wybiciu otworu włazimy do ścieków i kierujemy się do otwartych drzwi. W małym pomieszczeniu znajdujemy klucz. Kiedy to się stanie latarka wysiądzie. Używamy więc baterii i czym prędzej podbiegamy do zamka obok drzwi. Na panelu będzie kilka zapalonych przycisków. Aby otworzyć drzwi należy wstukać ich trzyprzyciskową kombinację. Jeżeli zapalone są tylko dwa przyciski wciskamy na przykład pierwszy dwa razy, a potem drugi, albo pierwszy, drugi i pierwszy. Chodzi o to aby wypróbować wszystkie możliwości. I nie ma sensu walczyć z karaluchami - jest ich zbyt wiele i są zbyt ruchliwe. Po wyjściu z tego pomieszczenia idziemy do zamkniętych drzwi i używamy klucza. I znowu natrafiamy na dziurę w podłodze. A potem znowu skaczemy w nieznane.

Więzienie

Lądujemy w kolejnym pomieszczeniu. Po wejściu do najbliższych drzwi spotykamy Eddy'ego. Krótka rozmowa i podnosimy tabliczkę leżącą w tym pomieszczeniu. Po wyjściu idziemy w lewo i z okolic stolika zabieramy mapę więzienia. Z pomieszczeń prysznicowych zabieramy kolejną tabliczkę, a następnie walimy do dolnego bloku cel. W jednej z nich znajduje się woskowa laleczka. Potem przechodzimy do górnego bloku cel. W jednej z nich znajduje się trzecia tabliczka. Z nią w ręku uderzamy do największego pomieszczenia w więzieniu - tego z szubienicą na środku. Podchodzimy do miejsca egzekucji i na swoje miejsca wkładamy trzy tabliczki. Nic się prawie nie stanie, ale wychodząc z drzwi zabieramy podkowę. Wracamy w północną część więzienia i korzystamy z przejścia w jednym z pokojów widzeń. Jest rozwalone i można przejść nim na drugą stronę. Z jednej z sal zabieramy zapalniczkę, a następnie odwiedzamy toalety. W męskiej jest możliwość zachowania gry, a w damskiej - niespodzianka w ostatniej kabinie. W biurze znajdującym się nieopodal znajduje się dziennik oraz gazeta, a w pomieszczeniu z tyłu - karabin. Z tymi znaleziskami wracamy przez korytarz i kierujemy się do zamkniętych krat. Za nimi natrafiamy na kolejny właz w podłodze. Niestety - brakuje rączki, aby go otworzyć. Używamy więc laleczki i zapalniczki aby stopić wosk, a następnie dołączamy do tego podkowę. W ten sposób preparujemy sobie rączkę do otwarcia klapy. W którą oczywiście wskakujemy. Trafiamy do niezbyt przyjemnej miejscówki. Szybko przechodzimy do następnej dziury i ponownie skaczemy. Potem zaś włazimy do windy i zjeżdżamy na dół. Po dotarciu na miejsce zachowujemy grę.

Labirynt

Trzeba się tu będzie troszkę nachodzić po identycznie wyglądających korytarzach. Idziemy prosto i mijamy drabinę, do której droga jest zasłonięta drutami. Kierujemy się do rozwidlenia dróg i schodzimy po pierwszej napotkanej drabinie. Na dole łazi Piramidalny, więc staramy się go ominąć. Naszym celem jest pomieszczenie z drzwiami na środku. Tutaj znajduje się potężny miecz, z którym mieliśmy już styczność (albo i nie) podczas pierwszego spotkania z panem o dziwnym kapeluszu. Wychodzimy stąd i wracamy do drabiny, po czym kierujemy się w stronę nie odwiedzanej jeszcze drabiny. Po odwiedzeniu zalanego korytarza i jeszcze odrobinie wspinaczki trafiamy do pomieszczenia z dziwnym kamiennym blokiem z twarzami. Tak, to kolejna zagadka. Należy tak odwrócić blok (można obracać go zarówno w pionie jak i poziomie) aby otworzyć drzwi po przeciwległej strony pomieszczenia, a także te, które znajdują się w środku. Po wejściu do środka natrafiamy na... Marię! Po rozmowie wychodzimy i kierujemy się do panelu, z którego zabieramy obcążki do drutu. Wracamy więc do drzwi z samego początku poziomu i używamy obcążek. Otwiera nam to drogę do drabiny. Schodzimy więc na dół i zaczyna się bieganie po korytarzach i wchodzenie po drabinach. Trochę to potrwa, ale w końcu wychodzimy po drabinie, obok której znajduje się możliwość zachowania gry. Robimy to i ruszamy przed siebie korytarzem. Po kilku krokach rozlegnie się krzyk. Idziemy dalej i James wchodzi do pokoju z... Nowym bossem. Panem drzwiowym. Sprawa jest prosta - ładujemy shotguna i walimy z niego do przeciwnika. Kilka strzałów załatwi sprawę, a potem walimy prosto. Po kilku krokach natrafimy na dwie sale - jedną z sześcioma wisielcami i jedną z sześcioma pętlami. W sali z pętlami należy opuścić jedną z nich, a następnie wybrać się do sali z wisielcami i podnieść. Problem polega jednak na tym, aby opuścić pętlę niewinnego skazańca. Jeżeli się to nie uda, na drodze między pokojami pojawi się kilka potworów. W naszym przypadku niewinny jest podpalacz. Po dokonaniu właściwego wyboru idziemy do sali z wisielcami, zabieramy klucz i udajemy się do drzwi skutych kajdankami. Otwieramy zamek, potem lecimy dalej, używamy pokrętła i wchodzimy do otwartej celi. Z pewną osobą w środku. Niespodzianka raczej średnio miła, ale trudno. Po wizycie mkniemy do jedynych nie zbadanych jeszcze drzwi. Prowadzą na cmentarz. Zachowujemy tu grę i wskakujemy do grobu niejakiego Sunderlanda. Po krótkim spacerku ruszamy na spotkanie ze starym znajomym. Walka z nim nie jest trudna. W pierwszym pomieszczeniu radzę użyć rury i tłuc go nią, kiedy stara się podbiec. Po kilku ciosach drań ucieknie. Idziemy za nim i tutaj już otwieramy ogień z jednej ze spluw - shotgun wystarczy. Po walce wychodzimy na zewnątrz i zachowujemy grę korzystając z zeszytu na beczce.

Hotel Lake View

Idziemy na nabrzeże i wsiadamy do łódki. Nakierowujemy ją na świecący punkt w oddali i zaczynamy wiosłować w jego kierunku. Po dotarciu na miejsce z podwórka zabieramy pozytywkę. Potem wchodzimy do hotelu i z lewej strony zabieramy mapę. Teraz wybieramy się do restauracji, gdzie przy pianinie dochodzi do rozmowy. Po chwili dostajemy list, a po rozmowie z dziewczynką zabieramy też klucz leżący na stoliku. Potem schodami złazimy na dół i z zepsutej windy zabieramy rozpuszczalnik. Potem wchodzimy po schodach i zachowujemy grę w lobby na piętrze. W pokoju recepcji podnosimy klucz do pokoju 312. Stąd wchodzimy po schodach i udajemy się do Cloak Room. Jest tu walizka, którą otwieramy kluczem znalezionym w pokoju z pianinem. W środku jest drugi klucz - tym razem do pokoju 204. Na biurku leży klucz do windy, a w ścianie jest dziura prowadząca do sąsiedniego pokoju. Wchodzimy do środka. Jest tu walizka na zamek szyfrowy. A w łóżku leżą zaś zdjęcia. Na tym zamazanym używamy rozpuszczalnika i uzyskanym w ten sposób kodem otwieramy walizkę, a z niej wydobywamy kolejną pozytywkę. Z kluczem w ręku udajemy się do pomieszczenia z windą. Zachowujemy grę. Po wejściu do windy i próbie zjechania na dół okaże się, że coś jest nie tak. Otóż James ma ze sobą zbyt wiele rzeczy. Wobec tego zostawiamy wszystkie niesione przedmioty na szafce z boku i dopiero wtedy zjeżdżamy windą. Na dole znajdujemy kolejną mapę - ale oglądać ją można tylko w miejscach, gdzie pada światło - nasz człowiek nie jest kotem i nie najlepiej widzi w ciemnościach. Najpierw kierujemy się do spiżarni skąd wydostajemy ostatnią pozytywkę. Potem uderzamy do biura obok i zabieramy kasetę video oraz otwieracz do puszek. Z towarem złazimy na dół po schodach i prześlizgujemy się obok przeciwników po czym wchodzimy do pomieszczenia z bojlerem. Tutaj znajduje się klucz do baru. Wychodzimy na zewnątrz i idziemy do kuchni. Używając otwieracza z puszki wyjmujemy żarówkę. Z nią idziemy do baru, gdzie przy pomocy żarówki uruchamiamy lampkę i z nią kierujemy się do drzwi, które teraz możemy otworzyć. Wychodzimy na zewnątrz, włazimy po schodach i kierujemy się do pomieszczenia, gdzie zostawiliśmy wszystkie przedmioty. Wyjmujemy je z szafki i schodzimy na dół do lobby. Tutaj w odpowiednie miejsca wkładamy trzy pozytywki (tę z Kopciuszkiem z lewej strony, z z Królewną Śnieżką w środku, a tę z syrenką - z prawej strony). Po uruchomieniu zegara i wsadzeniu wszystkich pozytywek uzyskujemy klucz otwierający drogę na najwyższe piętro. Udajemy się tam i idziemy do pokoju 312. Po użyciu taśmy video na odtwarzaczu w pokoju pojawi się Laura, a potem znajdziemy się w zmienionym hotelu.

Zły hotel

Po wyjściu z pokoju zachowujemy grę używając zeszytu z 313. Potem udajemy się na drugie piętro i w czytelni odsłuchujemy nagranej na kasetę rozmowy. Potem idziemy do pokoju 202, przechodzimy przez drzwi i zostajemy przeteleportowani przed pokój 219. Idziemy do windy i zjeżdżamy nią na sam dół. Chwila biegania po zalanej piwnicy i wchodzimy do baru, potem do kuchni i kierujemy się do schodów. Tutaj czeka nas ciekawa scenka. Po rozstaniu z Angelą wychodzimy drzwiami, którymi tu weszliśmy. Jesteśmy na górze schodów. Kierujemy się na pierwsze piętro, idziemy do biura menadżera, potem korzystamy z drugich drzwi i docieramy przed drzwi, przed którymi znajduje się dosyć nachalnie zasugerowany save point.

Po zachowaniu gry wchodzimy w drzwi. Pojawi się dwóch Piramidalnych. Walka jest prosta - używamy karabinu, lub przebiegamy pomiędzy draniami tak, aby pchnęli się nawzajem. Tak czy inaczej po pewnym czasie z wrogami stanie się coś dziwnego. Zabieramy więc dwa jajka od sami zobaczycie kogo, a następnie podchodzimy z nimi do dwóch par drzwi umieszczając po jednym w każdych z nich. Po otwarciu na oścież lecimy na zewnątrz i wchodzimy do długiego korytarza przysłuchując się przygnębiającemu dialogowi. Potem wchodzimy po schodach na sam dach i tu stajemy oko w oko z ostatnim bossem gry. Walka jest prosta. Znowu przyda się karabin - wystarczy podejść blisko i strzelać non stop. Boss ma dwa ataki - przed muchami (z daleka) łatwo jest uciec, a macka (z bliska) daje się odsuwać celnymi strzałami). Po powaleniu przeciwnika pozostaje jeszcze tylko dobić wroga i gra się kończy.

Zakończenia

To jak radzimy sobie z pewnymi przedmiotami i Marią zależy od rodzaju zakończenia. Oto warunki. W pierwszych trzech wypadkach decyduje to, które warunki spełniliśmy (ich większość). Nie trzeba więc trzymać się wszystkich z nich.

1. In Water

Należy obejrzeć w oknie opcji nóż Angeli.
Należy przeczytać pamiętnik na dachu szpitala.
Należy wysłuchać taśmy w Złym hotelu.
Należy wysłuchać całej rozmowy w korytarzu przed walką z ostatnim bossem.

2. Leave

Pozwól, aby Maria dostała parę razy od potworów, albo sam ją rąbnij.
Jak najszybciej się jej pozbądź w sali S3.
Nie słuchaj taśmy w Złym hotelu.
Przesłuchaj całą rozmowę w korytarzu tuż przed walką z ostatnim bossem.

3. Maria

Jak najczęściej rozmawiaj z Marią.
Chroń ją jak najlepiej, kiedy ci towarzyszy.
Odwiedź ją w szpitalu kilkakrotnie i rozmawiaj z nią za każdym razem.
Przesłuchaj taśmę w Złym hotelu.
Jak najszybciej przebiegnij korytarzem przed walką z ostatnim bossem.

4. Rebirth

Musisz znaleźć cztery przedmioty, ale dopiero po jednokrotnym ukończeniu gry i zachowaniu stanu. Przedmioty te to:
White Chrism (w pokoju 105 w Blue Creek Apartments),
Obsidian Goblet (w Muzeum w rozbitej gablocie),
Book of Lost Memories (na rogu Carrol i Nathan w stojaku na gazety),
Book of Crimson Ceremony (w czytelni Złego Hotelu).

5. Dog

Zobacz wszystkie zakończenia (zachowując grę po każdym z nich) albo tylko Rebirth i weź klucz do psiej budy - znajduje się w budzie obok Jack's Inn. Potem gramy sobie dalej aż do obejrzenia kasety video w hotelu. A potem otwieramy wejście do Observatory Room w Złym Hotelu (trzecie piętro).

Dodatkowe bronie

Piła spalinowa dostępna jest po jednokrotnym ukończeniu gry. Znajduje się w balu drewna - kiedy na początku lecimy tą długą ścieżką, słychać jej warkot.
Spray dostajemy po dwukrotnym ukończeniu gry. Znajduje się w Motorhome na Saul Street.

TALES OF DESTINY II

Oto druga część i zarazem dokończenie opisu do znakomitego erpega Namco.

txt: Flik

DYSK 2 CD

Ruszaj znowu do Luishka Station i przejedź pociągiem do Mine Station. Po drodze będziesz zmuszony przebrnąć przez mini grę. Twoim zadaniem jest spuszczanie na równoległy tor maksymalnie trzech bomb czasowych, tak, aby wysadzić doganiający Cię pociąg. Jeśli nie uda Ci się wysadzić wrogiego taboru, będziesz zmuszony walczyć z potworami. Najlepsza taktyka to podpuścić pociąg z przeciwnikami i wyrzucić wszystkie bomby jedna po drugiej. Po kilku minutach dojedziesz na miejsce. W starej kopalni ruszaj do góry i w prawo. Dotrzesz do składziku, w którym możesz się przespać (odnawia Ci obie energie), a także wziąć z szafki tylko jeden z przedmiotów: łopatę, dynamit lub klucz.
Zabierz najpierw laskę dynamitu i ruszaj w prawo. Wysadź kamień blokujący przejście i wróć się po łopatę. Ruszaj dalej. Na drodze znajdziesz górę piasku, na której użyj łopaty. Wracaj po dynamit i zagłęb się w labirynt. Wysadź kolejny kamień i wracaj po klucz. Biegnij korytarzem za kamieniem który wysadzałeś. Dotrzesz do windy. Użyj na niej klucza i zjedź piętro niżej. Po krótkim odpoczynku ruszaj w prawo. Drogę zagrodzi Ci kolejny kamień. Skieruj się do górnej odnogi tunelu i uruchom taśmociąg. Dostaniesz dynamit którym będziesz mógł wysadzić kamień. Skorzystaj z przejścia, a znajdziesz się w wiosce Gnomów. Zakup eliksiry, a także uzdrów się u jednego z gnomów.
Biegnij w lewo, a spotkasz ogromnego Gnoma, który jest tak naprawdę Craymelem ziemi. Walka z nim należy do łatwiejszych pod warunkiem że Twoje postacie są na co najmniej 25 levelu. Na bossa polecam czary elektryczności, radzę zaś zupełnie zrezygnować z magii żywiołu ziemi. Najlepiej jest rozstawić nasze postacie po obu stronach Gnoma, tak aby nie dać się zagonić do rogu, gdyż szeryf ten posiada bardzo groźny atak nosem. Po kilku minutach walki Gnom powinien się poddać i przyłączyć do Ciebie. Po krótkiej scenie wydostaniesz się na zewnątrz i będziesz mógł skierować się dalej. Ruszaj do chaty naprzeciwko jaskini. Kiedy będziesz próbował do niej wejść, zasłona okaże się nie do ruszenia. Odejdź kawałek, a sama się odsłoni i będziesz mógł wejść do środka. Ruszaj do salonu. Tam zostaniecie uśpieni przez trujący gaz. Kiedy wyjdziesz z pokoju okaże się, że cała budowla zjechała i jesteście w piwnicy.
Aby wyjść na zewnątrz musisz przebrnąć przez siedem kondygnacji. By móc otworzyć drzwi prowadzące piętro wyżej potrzebna Ci będzie nakręcana kaczuszka i kluczyk do niej. Zabawkę wpuszczasz do kanału w ścianie i po kłopocie. Ruszaj najpierw do drzwi z prawej i wejdź do pomieszczenia na końcu korytarza. Zabierz stamtąd kaczkę i biegnij do drzwi z lewej. Uruchom tam ruletkę i wracaj do korytarza z prawej. Wejdź do drzwi z lewej. Znajdziesz się w pokoju z pięcioma słupami. Zapalaj je tak długo, aż strzałka na podłodze wskaże drzwi z lewej. Wejdź tam i zabierz klucz do kaczki. Wróć do głównego hallu i użyj kaczki zgodnie z przeznaczeniem. Wejdź piętro wyżej. Teraz w korytarzu z prawej rozwal zbroje stojące za pierwszymi drzwiami (musisz je otworzyć z drugiej strony). To samu zrób w korytarzu z trzecią zbroją. Puść kaczkę na wodzie i biegnij wyżej. Wejdź do korytarza z lewej i w pierwszym pomieszczeniu uruchom wentylator. Teraz wejdź do drugiego pokoju i użyj pierścienia na ścianie na wprost. Znajdziesz tam kaczkę.
Wracaj do głównego hallu i na ścianie obok przejścia z lewej użyj pierścienia. Biegnij korytarzem i kiedy dotrzesz do kolejnego pomieszczenia, strzel z pierścienia w ścianę z lewej, a dostaniesz klucz. Zrób z kaczką co trzeba i przejdź piętro wyżej. Teraz czeka Cię zabawa w zagadki. Musisz stanąć na znaku zapytania i w ciągu kilku sekund odpowiedzieć na pytanie. Jeśli tego nie zrobisz będziesz zmuszony do walki z potworami. Wejdź do lewego przejścia i do pierwszego pokoju. Wybierz trzecią odpowiedź i zabierz klucz do kaczki. Teraz ruszaj do ostatniego pokoju i wybierz tam również trzecią odpowiedź by zdobyć samą kaczkę. Wejdź wyżej. Biegnij w prawo i wejdź do szafy, a dostaniesz klucz. Leć w lewo i podejdź do maszyny w ściany. Tam za metalowymi drzwiami będzie kaczka. Zrób co trzeba i wyłaź wyżej. Skieruj się prawo i postaw statuę na przycisku aby móc wziąć kaczkę. Za drzwiami obok znajdziesz do niej klucz.
Biegnij wyżej. Teraz w korytarzu z lewej zobaczysz trzy portrety. Zapamiętaj ich ustawienie i to samo zrób z ich odpowiednikami z prawej. Po drodze weź kaczkę i klucz. Wejdź na kolejne piętro. W lewym korytarzu powkładaj wszystkie książki na miejsca, a w prawym poodsuwaj beczki by zgromadzić znane Ci już komponenty. Przy wyjściu czekać na Ciebie będzie sub boss. Nie jest on trudny, a jego słabością jest woda więc polecałbym zimny prysznic. Kiedy wydostaniesz się z podziemi wejdź do salonu od którego wszystko się zaczęło a spotkacie Chat. Przyłączycie się do niej bo posiada statek Van Eltę. Kiedy zaokrętujecie się już. Po krótkiej podróży dopłyniecie do Peruti. Jak się okaże wszystko tu skute jest lodem. Idźcie do hotelu (drugi budynek z lewej) i tam ogrzejcie się. Teraz ruszaj do sklepu z ubraniami. Wybierz dla Farah Poncho, dla Meredy Cape, a dla Keela Cloak. Zapłaci za was nieznajomy, który przedstawi się jako Guston. Nie zapomnij nakupować także eliksirów i dla chociaż dwóch postaci Froze Check, chroniących przed zamarznięciem. Tak przygotowany ruszaj do Mt Celsius położonej nieopodal. Kiedy będziesz na miejscu ruszaj pod lodowym mostem. Biegnij teraz w prawo i do góry, aż znajdziesz olej. Z tym bagażem wracaj na dół i odbij w lewo, a następnie w górę. Drogę będą zagradzać Ci lodowe bryły, które rozbijaj strzałem z pierścienia. Kiedy drogę zagrodzi Ci przepaść, podpal drzewo używając oleju.
Ruszaj dalej, a spotkasz Celsius. Walka z nią sprowadza się głównie do ściągania jej na ziemię za pomocą Reida i tam atakowanie czarami opartymi na żywiole ognia. Po walce Celsius przyłączy się do was i będziecie mogli wrócić do Peruti. Idź tam do karczmy i zgódź się przyłączyć do ruchu oporu. W nocy Meredy będzie miała przeczucie i będziecie musieli skierować się najpierw do Shileski.
Na miejscu zastaniecie obraz zniszczenia. Kiedy Meredy się odłączy, biegnij do biblioteki, gdzie będziesz musiał walczyć z Hyadesem, sługą Balira. Konsekwentnie go atakuj (uwzględniając święte czary), a powinien po kilku minutach paść. Opuść teraz zrujnowaną wioskę i udaj się do Tinnisi. Kiedy zejdziesz ze statku biegnij w prawo, na pokład drugiego statku. Tam zatrzyma was strażnik, by potem zaprosić do środka. Kiedy zejdziecie pod pokład zaatakuje was grupka żołnierzy. Trzymaj Reidem wszystkich oponentów na dystans i pozwól reszcie rzucać czary, a szybko zwyciężysz.
Pojawi się kobieta o imieniu Ayla. Zaprowadzi was do szefa ruchu oporu Maxa. Uzgodnicie razem że trzeba zdobyć Volta, Craymela elektryczności. Miejsce Keela, który pomaga usprawnić ogromne Craymelowe działo, zajmie Max. Przygotuj się do podróży (nakup eliksirów, wyśpij się) i ruszaj na południowy zachód, do położonych w lesie Ruins of Volt. Kiedy dotrzesz na miejsce, Max otworzy wam pierwsze drzwi. Ruszajcie dalej przez prądy (na chwile gasną) i przejdźcie przez drzwi z przodu. W pomieszczeniu w którym się znajdujesz są przyciski z cyferkami. Na drzwiach są liczby które stanowią sumę trzech liczb znajdujących się na kaflach. Otwórz najpierw drzwi z prawej i ruszaj dalej. Idąc korytarzami naciśnij trzy przyciski w podłodze i zabierz tuleje. Wracaj do głównego pokoju i ruszaj drzwiami z lewej.
Włóż tuleje w otwór w podłodze i wejdź na ruchome platformy. W następnej komnacie skorzystaj z noclegu i ruszaj prosto. Dotrzesz do panelu w którym brakuje jednego elementu. Wróć się i skręć w prawo. Kiedy znajdziesz trzy przyciski, naciśnij niebieski i czerwony. Ruszaj przejściem, a znajdziesz niebieską kulkę. Wracaj do panelu i włóż kulkę na miejsce. Znowu wróć do pokoju z ogniskiem i biegnij w prawo. W salce z prądami, wejdź na prawą płytkę, potem na środkową i wreszcie na lewą. Ruszaj dalej i przygotuj się na spotkanie z Voltem. Kiedy zacznie się walka odnów Maxowi energię i prowadź cały czas atak Reidem.
Volt nie jest odporny na wodę, jednak jak na złość nie masz Keela. Uważaj na energię swoich bohaterów (częste uzdrawianie) i niech Twoje postacie używają jak najwięcej magii. Jeśli będziesz miał trochę szczęścia, możesz pokonać go na 31 poziomie. Po walce przypatrz się układowi słów Melnica, który mówi Meredy i wystukaj go na kolumnach z prawej. Teraz Volt przyłączy się do was. Wracaj do kwatery ruchu oporu, a po spędzonej w hotelu nocy będziecie wraz z Maxem szturmować zamek: Baril«s Castle. W czasie rejsu będziesz musiał zatopić kilka jednostek wroga, jednak nie jest żadne wyzwanie. Kiedy staniesz na lądzie ruszaj do zamku i biegnij w lewo. Wejdź na trzecie piętro i ruszaj w prawo. Kiedy drogę zatarasują Ci „pudła", strzel z pierścienia w niebieski kryształ na ścianie. Kiedy pudła się usuną, powtórz operację i zabierz kartkę papieru. Biegnij dalej i wykończ sub-bosa: Spiral, który nie powinien stanowić przeszkody. Idź w prawo i włóż kartę do komputera. Teraz skorzystaj z teleportu z lewej. Znajdziesz się w prawym skrzydle. Strzel pierścieniem w kryształ i ruszaj ukrytym przejściem. W sali na końcu uruchom komputer i przeteleportuj się do

Nowe przepisy

Mastering Sandwich - Tinnisia w sklepie jako figurka zwierzaka
Sweet Pafee - W hotelu w Tinnisi
Zarame Rice - Ma go posąg na bulwarze w Peruti
Sushi - W hotelu na drugim piętrze w Peruti
Hot Borscht - Na dziedzińcu w Liushce
Ramen - Zegar w chacie Chat
Curry - Biurko Maxa
Mastering Meat Stew - W sklepie w Tinnisi

Nowe czary

Aurora Wall, Aurora Sword, Aurora Wave - Jedne z najpotężniejszych czarów w grze Reid dostaje je podczas testów Seyferta
Tempest Strike - Świetny czar na unoszących się w powietrzu wrogów
Twin Sonic Blade - Dwa uderzenia jedno bliższe drugie dalsze
Demon Twist - Zwiększa odporność naszych bohaterów
Mental Charge - Podwyższa współczynniki naszej gromadki
Recover - Leczy wszelkiego rodzaju paraliże, zatrucia i zamrożenia
Flame Wall - Ściana ognia
Thunder Blade - Uderzający z niezwykłą siłą piorun
Freeze Lancer - Seria uderzeń lodowych kolców
Acid Rain - Deszcz obniżający współczynniki wroga
Burning Force - Ogromna, niezwykle silna kula ognia

lewego skrzydła, gdzie powinieneś zrobić to samo co przed chwilą. Biegnij na trzecie piętro i otwórz ogromne drzwi. W środku znajdziesz żonę Barila: Schizele. W pojedynku z nią nie masz szans, na szczęście uratuje was Ras. Po tych wydarzeniach popłyń do Luishki i pogadaj z Galenosem. Teraz ruszaj do Seyfert Shrine (obok Volt Ruins), gdzie będziesz poddany pierwszej próbie. Staniesz się niedźwiedziem którego sam zabiłeś w Nostos Cave. Spotkasz tam siebie i akcja potoczy się jak wtedy. Po tej próbie dostaniesz świetny czar: Aurora Wave. Po wyjściu płyń do chaty Chat. Tam dostaniesz GPS i współrzędne pirackiej kryjówki. Kiedy znajdziesz się na miejscu, będziesz zmuszony zagrać w ruletkę i przechodzić po tylu polach ile wypadło oczek. Po drodze czekać na Ciebie będą potwory i pułapki. Kiedy wreszcie dotrzesz na drugą stronę obejrzyj posąg pirata i wejdź do doku. Tutaj Van Eltia dostanie cztery łódki podwodne. Skorzystaj z nich i znajdź pod wodą most światła. Brakuje tam szczęściu kart. Cztery są w pobliżu (w jaskiniach pod wodą), a do dwóch podane są lokacje. Kiedy skompletujesz wszystkie i uruchomisz most światła wrócisz z powrotem do Inferii. Tutaj odwiedź pod wodą (169, 19) Seyfert Garden. Czeka Cię tu kolejna próba podczas której wcielisz się w Keela. Kiedy będą Cię atakowały potwory, po prostu uciekaj. Kiedy test się zakończy dostaniesz Aurora Sword i złapią was żołnierze Inferii. Po krótkim pobycie w więzieniu wracaj na okręt i udaj się na barierę między światami, a dokładnie na Seyfert Observation Station. Podczas kolejnej próby w tym miejscu staniesz się Chizel i będziesz musiał bronić małej Meredy podczas ucieczki przez okno z oblężonej Luishki (uzdrowienie to kółko i góra, zaś najsilniejszy czar to tylko kółko). Kiedy skończy się ostatni test popłyń Van Eltia w kierunku czarnej materii. Po wstawce kolejna zmiana płyty.

DYSK 3

Na początku znajdziesz się w swoim śnie. Ruszaj na dół i pogadaj z Farah. Obudzisz się i dowiesz, że żołnierze Inferii zajęli Craymelowe działo w zamku Barila. Płyń tam, a na miejscu zaatakuje Cię zmieniony Hyades. Jeśli jesteś na około 40 poziomie walka nie powinna być aż tak trudna. Jednak trzymaj resztę grupy z dala od niego i staraj się zasypywać go czarami. Po walce udaj się do Regulus Knoll w Inferii (jest obok Regulus Dojo). Ruszaj do przodu aż drogi nie zagrodzą Ci drzwi. Reid poradzi sobie z nimi. Idź dalej i po odpoczynku, w sali ze skałami pomoże wam Undine. Nieco dalej czeka Cię nieco kombinowania z promieniami (zielony dodaje manę, zaś czerwony odejmuje).
W końcu dotrzecie do Rema. Jej słabością jest ciemność, używając więc odpowiedniego ekwipunku walka szybko skończy się wygraną naszej drużyny. Wracaj do Balir's Castle, a potem do Seyfert Observation Station. W końcu znajdziesz się w Chizels Castle. Ruszaj w górę, a potem na dół windą i schodami, spotkasz tam Secondosa, z którym będziesz musiał walczyć. Jest on całkiem ciężki i żeby go skutecznie rozpracować polecam czary świetlne (gdyż są jego słabością) oraz elektryczność. Walcząc z nim trzeba mieć, albo trochę szczęścia, albo postacie od 55 poziomu wzwyż. Kiedy go pokonasz, będziesz musiał przejść próby żywiołów. W komnacie wody powpychaj wszystkie kulki do środka. W powietrznej otwórz drzwi. W lodowej zamroź zegar i powpychaj kulki. Przejdź spokojnie przez promienie w skalnej i zamroź odpowiedniego koloru wiązki prądu. Zaatakuje Cię Elementaler, trzymaj go na dystans i nokautuj za każdym razem, gdy chce rzucić czar. Taktykę tę powtarzaj aż do skutku. Po walce ułóż wszystkie Craymele na słupach, a pojawi się dobrze znana Ci osoba. Teraz właśnie czeka Cię sama Schizel. Przede wszystkim nie istnieje na nią jakiś uniwersalny sposób. Najlepiej trzymać się poza zasięgiem jej czarów i cały czas atakować, aby nie dać jej użyć potężnej magii. Taki sam sposób, jednak z większą dozą ostrożności, służy do pokonania kolejnego wcielenia Schizel: Nereida. Warto więc mieć jak najlepiej wytrenowane postacie.
Po zwycięstwie pozostaje już tylko uciec z zamku i rozkoszować się zakończeniem.

SHENMUE 2

Właściwy człowiek na właściwym miejscu, czyli Ryo powraca w wielkim stylu w SHENMUE 2. W tej chwili ważą się losy anglojęzycznej wersji tej gry na Dreamcasta. Jeśli więc nie możecie się doczekać (bądź gra nie ukaże się na DC w Europie, podobnie jak w USA), oto pierwsza część opisu (płyty 1 i 2) na podstawie wersji japońskiej. Jeśli się ukaże - cóż, opis będzie już gotowy.

przygody Ryo spisał Shen-spec o.g.

KILKA RAD

1.W przeciwieństwie do pierwszej części w SHENMUE 2 możesz sejwować w dowolnym miejscu - warto z tego korzystać.
2.Zwracaj uwagę na drogowskazy. Na samym początku są bardzo pomocne w odnajdywaniu właściwej drogi.
3.W każdej nowej lokacji od razu kupuj mapę.
4.Najważniejsze miejsca zaznaczaj na mapie kolorowymi mazakami (wybierasz je, kiedy na B znajduje się ikonka pisaka).
5.Jeśli nie wiesz, gdzie znajduje jakieś ważne dla rozwoju akcji miejsce - możesz o nie zapytać jakiegoś przechodnia, a powinien Cię tam zaprowadzić.
6.Najszybszą metodą zdobywania gotówki są gry za kasę. Możesz o nie zapytać jakiegokolwiek przechodnia naciskając Y.

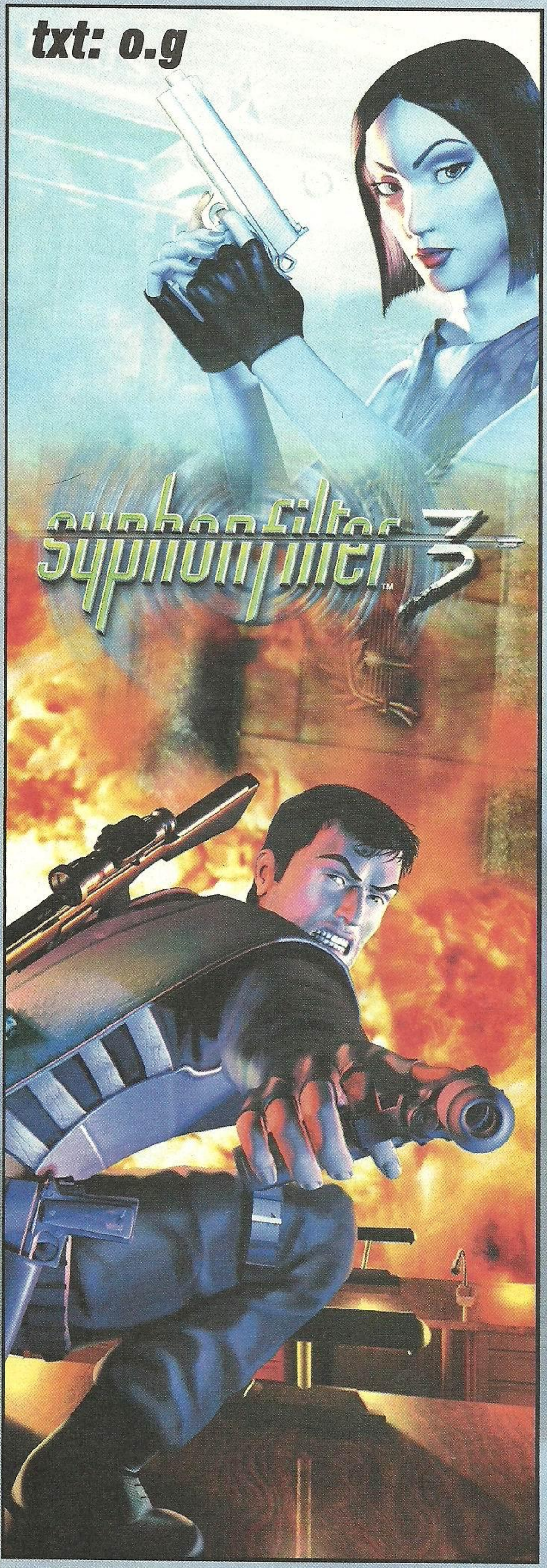
PŁYTA 1 - HONG KONG

Po intrze znajdujesz się w porcie (Worker's Pier). Przeczytaj list od mistrza Chena. Idź przed siebie, aż zobaczysz scenkę z muzykami. Idź dalej - kobieta pokaże Ci, gdzie możesz się zatrzymać i zasejwować. Przejdź koło wróżki, a znajdziesz się w kolejnej części portu. Po kilku krokach ujrzysz scenkę - będziesz mógł posiłować się na rękę. Ta mini gra działa na zasadzie QTE - musisz szybko wciskać A i w odpowiednich momentach na krzyżaku lewo. Idź dalej, a zapoznasz się z Joy i jej motorem. Po animacji skieruj się do Wan Chai. Kiedy już tam dotrzesz, po raz pierwszy spotkasz gang Heavens. Ukradną Twój plecak i zdążą się wymknąć! Idź dalej, tam gdzie wcześniej się kierowałeś. Koło baru zaczepią Cię dwaj pijani goście.
Od oklepania ich powstrzyma Cię Joy i powie, abyś poszukał koło dużej fontanny. Skieruj się tam i poszukaj dzieciaka, który ukradł Ci plecak. Zacznie uciekać, więc goń go (QTE). Po animacji, rozwal jeszcze dwóch gangoli, a dzieciak zwróci Ci Twoją własność, minus Twoją kasę! Aby poprawić Ci humor, narysuje mapę, dzięki której łatwo dotrzesz tam, gdzie chcesz się zatrzymać. Idź na Queen's Street i przejdź po moście nad King's Road i wejdź do Wan Chai. Kieruj się mapą, którą dostałeś od małego, a bez problemu dotrzesz do Come Over Guest House. Joy powie Ci, abyś spotkał się z nią jutro o ósmej rano. Wejdź do środka budynku i weź klucz do pokoju 203. Idź na górę i przejdź przez drzwi. Po animacji, zachowaj grę i połóż się spać.
Następnego dnia Joy zabierze Cię tam, gdzie będziesz mógł znaleźć pracę, czyli do portu. Jedyna praca, jaką będziesz mógł wykonywać, to noszenie skrzyń. Będziesz to robił z kolegą, który dyktuje Ci, w którą stronę masz iść. Za każdą przeniesioną skrzynię dostaniesz $10. Kiedy już skończysz harówkę, proponuję abyś posiłował się tam, gdzie to robiłeś na początku gry. Możesz również spróbować swoich sił w różnorakich hazardowych grach.
Idź tam, gdzie mieszkasz, ale na rozdrożu w Wan Chai skręć w prawo. Przejdź obok dojo, w którym ćwiczy kilkunastu adeptów. Wejdź po schodach, a znajdziesz się w South Carmain Qr. Idź przed siebie, i wejdź do Lotus Park, a ujrzysz scenkę z ćwiczącym dziadkiem w roli głównej. Idź dalej i w miejscu, gdzie droga rozgałęzia się, skręć w prawo. W ten sposób dotrzesz do Yan Tin Apartments - wejdź tam. Po scence idź do pokoju 205 i pogadaj z gościem, który tam mieszka. Wyjdź i skieruj się do Man Mo China/Wise Man's Qr. Tam znajdź Scarlet Hills i po schodach wejdź na górę. Wejdź do Man Mo Temple. Poznasz Shuei i księdza. Wracaj do Wise Man's Qr, a nastąpi kolejna scenka z Shuei. Skieruj się do South Carmain Qr, a potem do Green Market Qr. Wejdź do dojo i pogadaj z sensei. Idź do Lotus Park. Posparuj chwilę z ćwiczącym tam starcem, a nauczy Cię nowego ciosu (X+A). Aby poprawnie wykonać ten cios, Twój bar musi załadować się do samego końca (czerwony punkt).
Idź do Golden Qr i wejdź do Golden Shopping Mall. Pogadaj z muzykiem, który siedzi na podłodze i wyjdź. Skieruj się w prawo, i kiedy dotrzesz do samego końca skręć w prawo. W ten sposób znajdziesz się w Lucky Charm Qr. Idź na 3 Blades Street i wejdź do Complete Clothier.
Pogadaj ze sprzedawcą, wyjdź i wejdź do Zhangyu Barber (znajduje się naprzeciwko Complete Clothier). Podczas scenki nastąpi QTE. Fryzjer przystawi brzytwę do gardła Ryo, ale NICZEGO NIE DOTYKAJ! On tylko testuje Ryo. Po wszystkim wyjdź na zewnątrz i idź do Bloom Tailor, który znajduje się na tej samej ulicy. Pogadaj tam z gościem i skieruj się do Golden Shopping Mall. Tam skręć w prawo i zagadaj gościa, który leży na ziemi. Da Ci kamień, który musisz rozbić. Aby tego dokonać naciśnij A w momencie, gdy bar będzie zielony, a potem szybko drugi raz, kiedy będzie żółty. Gość da Ci list, z którym pójdź do dojo. Nastąpi scenka, po której idź do South Carmain Qr. Tam skieruj się do Sunny Capital Pharmacy i pogadaj ze starszym panem, który tam siedzi. Idź do Yan Tin Apartments i pokonaj bandę gangoli.
Jednak abyś mógł ich tam spotkać, musisz w pełni opanować nowy cios, którego nauczył Cię starzec w parku. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, to idź tam teraz i poćwicz przy drzewie. Po dwukrotnym idealnym wykonaniu ciosu nastąpi animacja ze starcem - oznacza to, że opanowałeś technikę.
Po walce z gangolami skieruj się do Man Mo Temple. Pogadaj z gościem, który zamiata ziemię i wejdź do środka. Zobaczysz mężczyznę czyszczącego ściany - weź od niego szmatę i zabierz się do roboty. Musisz odkryć dwa symbole. I tak, patrząc od wejścia, pierwszy znajduje się mniej-więcej po środku prawej ściany, a drugi z nich jest po lewej stronie ołtarza. Kiedy je odkryjesz, nastąpi scenka, po której będziesz walczył z Shuei. Po walce dziewczyna da Ci mapę, dzięki której znajdziesz jej mieszkanie - Da Yuan Apartments. Zejdź po schodach na dół i idź do Wise Man Qr, po czym skręć w prawo i zejdź po schodach.
Skieruj się w lewo i znów skręć w prawo. Powinieneś zobaczyć Shuei - podejdź do niej. Idź z nią na górę (oh babe, you r hot) i wejdź do jej pokoju (I know what you wanna do, you perverted girl!). Wskaże Ci tapczan (whaaaat!?!), więc idź spać i włóż drugą płytę.

PŁYTA 2 - HONG KONG

Po animacji znajdziesz się na placu za świątynią. Po

rozmowie z Shuei (wonder, if she is wearing any underwear) dostaniesz nową pracę. Będziesz przenosił stosy książek.
Naciśnij A, aby podnieść książki. Dusząc R spowodujesz, że Ryo automatycznie pójdzie do miejsca przeznaczenia. Ty tylko musisz przyciskać odpowiednie kierunki, podczas szybkich QTE. Im mocniej będziesz cisnął R, tym bohater szybciej będzie szedł, a QTE'ki będą trudniejsze do opanowania.
Kiedy już odwalisz całą robotę, to do końca dnia będziesz mógł robić cokolwiek Ci się podoba. Polecam automaty lub siłowanie.
Następny dzień.
Obudzi Cię Fangmei - dziewczyna pracująca w świątyni.
Znowu przenoś książki. Kiedy to skończysz, pójdź na tył biblioteki i sprawdź oszkloną szafkę. Znajdziesz tam potrzebną Ci książkę. Niestety szafka będzie zamknięta. Idź przed świątynię. Spotkasz Shuei - poproś ją o klucz. Musisz udowodnić, że jesteś jego warty. Aby tego dokonać, naucz się trudnej sztuki łapania liści w locie. W widoku FPP analogiem podążaj za liściem, kiedy zobaczysz motion blur i usłyszysz dźwięk, złap go naciskając A. Kiedy Ci się to uda, Shuei poprosi Cię, abyś powtórzył to trzy razy z rzędu. Wykonaj polecenie, a dostaniesz upragniony klucz. Idź do szafki i otwórz ją. Weź książkę - wypadnie z niej dziwna kartka. Po retrospekcji wyjdź i pogadaj z Fangmei. Idź do Wise Man's Qr. Powinien zatrzymać Cię duchowny. Da Ci zwój z nową techniką - naucz się jej. Idź do dojo w Green Market Qr. Po scence sensei nauczy Cię jak wykonywać nowy rzut. Wduś B i zaraz potem próbuj z kierunkami na D-padzie. Wróć do Wise Man's Qr i znajdź Collect Antiques. Wejdź do środka, pogadaj ze sprzedawcą i pokaż mu kartkę. Idź do Yan Tin Apartments w South Carmain Qr. Zapukaj do pokoju 101.
Nastąpi animacja. Starsza pani pokaże Ci cztery kubki. Patrząc od lewej: pierwszy przesuń raz w górę, a trzeci raz w dół. Po animacji skieruj się do mieszkania Shuei. Po scence idź spać.
Następny dzień.
Znowu obudzi Cię Fangmei i będziesz przenosić książki. Po skończonej pracy idź przed świątynię. Duchowny obdaruje Cię kolejnym zwojem. Zejdź schodami, które prowadzą do świątyni i porozmawiaj ze starszą panią w czerwonym sweterku. Idź do Yan Tin Apartments. Po animacji wykończ dużego bandziora. Skieruj się do dojo w Green Market Qr. Pogadaj z senpai i wybierz górną opcję. Idź dalej, aż dotrzesz do kawiarenki, przed którą stoi pani w niebieskiej sukience. Zobaczysz cztery kubki - przesuń je tak, jak to zrobiłeś u starszej pani. Dostaniesz list od tajemniczej osoby. Idź dalej i wejdź do Canton Café. Znowu przesuń kubki w znany Ci już sposób. Nastąpi QTE, podczas którego pobijesz dwóch bandziorów, których poznałeś na początku gry. Skieruj się do Lucky Charm Qr, a tam do Earnest Tea Shop. Znajdziesz kolejne kubki - przestaw je. Nic się nie stanie, ale nie przejmuj się tym, tylko idź do Come Over Guest House w Green Market Qr. Wejdź do środka. Podczas animacji zadzwoni telefon. Głos powie Ci, abyś poszedł do Man Mo Bistro w Wise Man Qr, oczywiście. Idź tam i znowu (o nie!) przestaw cztery kubki. Nic się nie stanie, więc wyjdź i skieruj się w lewo do Man Mo Park. Zobaczysz tajemniczego pana. Uważaj, bo za Tobą kryje się gangol. Kiedy zobaczysz cień, szybko naciśnij prawo na D-padzie. Teraz będziesz musiał pokonać dwóch bandziorów podczas normalnej walki. Kiedy już tego dokonasz, powinna nastać noc.
Następny dzień.
Po pracy idź do Lucky Charm Qr. Znajdź Dou Jiang Diner, który znajduje się na przeciwko Earnest Tea Shop. Przestaw kubki (uff!), a dostaniesz kolejny list od tajemniczego jegomości. W notatce będzie napisane, że musisz wrócić tu o ósmej wieczorem. Jeśli wyjdziesz i zaraz potem wrócisz do Dou Jiang Diner, to pokaże się opcja przyśpieszenia czasu (ta po lewej).
Nastąpi animacja, po której będziesz musiał rozwalić kilku bandziorów. Wybiegniesz na ulicę i będziesz musiał stawić czoło bardzo rozbudowanemu i efektownemu QTE. Jeśli każdy Twój cios wyjdzie prawidłowo, to będzie to wszystko wyglądało jak scena z filmu kung-fu. Zwróć uwagę na dwa momenty, w których doświadczysz nowego rodzaju QTE. Akcja w nich zamiera na chwilę, a Ty musisz wdusić bardziej zaawansowaną kombinację. Pierwszy z nich będzie wtedy, gdy spotkasz gościa z arbuzem. Najpierw szybko wduś na D-padzie dół, dół, a potem X. Kolejna taka sytuacja spotka Cię pod sam koniec walki. Tym razem wduś dół, prawo, A.
Porozmawiaj z gościem, którego uratowałeś. Opowie Ci o przywódcy gangu Heavens.
Następny dzień.
Schodząc z Scarlet Hills nie będziesz mógł przejść przez Wise Man's Qr, ponieważ droga będzie zablokowana. Idź do Lucky Charm Qr. Spotkasz Joy. Po scence idź do Aberdeen. Zaraz po tym, jak dotrzesz do Worker's Pier zwróć uwagę na dwóch kapitanów, którzy stoją po lewej. Pogadaj z pierwszym z nich, po czym skieruj się do wejścia do Beverly Hills Wharf. Znajdziesz je zaraz obok, po prawej (musisz wejść po schodach). Zobaczysz strażnika - raczej nie będzie miał ochoty na wpuszczenie Cię do środka. Idź i pogadaj z drugim kapitanem. Zrób w tył zwrot i idź przed siebie. Potem w prawo i po schodach. W ten sposób powinieneś dotrzeć do Lai Lai Eatery. Pogadaj z kobietą w zielonym fartuchu. Skieruj się do Fortune's Pier. Ale zamiast pójść w lewo i przejść koło blokady, skręć w prawo i podejdź do gościa w różowej koszuli. Pogadaj z nim, a wskaże Ci miejsce, gdzie możesz zasięgnąć informacji. Idź do Fortune's Pier i skręć w prawo. Zobaczysz czerwone, metalowe schody. Wdrap się na samą górę i wejdź do Blue Sky. Na końcu korytarza zobaczysz gościa grającego w lotki. Zagadaj go i zagraj z nim. Po meczu powinien powiedzieć Ci o zebraniu Heavens w magazynie 8 o siódmej. Wyjdź na zewnątrz. Magazyn 8 jest tuż obok. Podejdź do niego i jeśli chcesz, wybierz opcję przyśpieszenia czasu. Wejdź do środka i pobij bandziorów. Po wygranej walce zabiorą Cię do Beverly Hills Wharf. Znowu będziesz musiał walczyć. Ale nie ważne jak będziesz się starał, to i tak przegrasz.
Po obudzeniu stwierdzisz, że jesteś na łodzi Wong'a. Następnego dnia da Ci zapalniczkę, która jest przepustką do Beverly Hills Wharf. Opuść łódź i wyjdź na brzeg. Skieruj się w prawo, a potem wejdź na schody po lewej. Zobaczysz pierwszego gangola. Będziesz musiał pokonać go walcząc z perspektywy pierwszej osoby. W taki sposób będziesz walczyć z wszystkimi gangolami, ale wbrew pozorom jest to dość wygodny sposób! Po walce idź dalej. Podejdź do grupy Heaven'sów i pobij ich. Jeden z nich powie Ci o Cool J, który wie, gdzie można znaleźć Ren'a - szefa gangu. Skręć w prawo, przejdź kilka kroków i znowu wybierz prawą odnogę. Pobij gangoli, a jeden z nich da Ci mapę Beverly Hills Wharf. Przyj przed siebie i skręć w prawo, na małe złomowisko. Koło autobusu będzie siedziało trzech gangoli. Jeden z nich to Cool J. Pogadaj z nim. Zaprowadzi Cię do Ren'a za HK$500 - musisz je zdobyć. Jeśli jesteś goły, to skieruj się do Fortune's Pier i popracuj przy skrzynkach. Zarobioną kasę radzę wykorzystać przy Pachinko niedaleko miejsca, gdzie przenosisz skrzynki. Jest to najszybszy sposób zdobycia tej kasy, ale jak chcesz to możesz ją legalnie zarobić. Jak już będziesz miał całą kasę, to idź do Cool J. Zaprowadzi Cię do kryjówki Ren'a. Podczas scenki nastąpi QTE. Szybko wduś lewo, prawo, A. Ren narysuje Ci mapę Fortune's Pier ze strzałkami, dzięki którym bez problemu powinieneś go znaleźć. Idź do Fortune's Pier i skieruj się tam, gdzie urzęduje Ren.
Wejdziecie do magazynu F. Po scence będziesz musiał zmierzyć się z dwoma bandziorami. W między czasie Ren ucieknie. Na podwórzu spotkasz Joy i Wong'a. Idź do fontanny w Aberdeen. Po scence gangole zaczną uciekać. Goń któregokolwiek z nich. W końcu go dopadniesz. Zmuś go, aby zaprowadził Cię do Ren'a. Kiedy ten zobaczy Cię, ucieknie na teren budowy. Ryo pobiegnie za nim, a Ty będziesz musiał stawić czoła kolejnemu QTE (dół, A, lewo). Dalej będziesz musiał pomóc mu w przejściu po desce utrzymując równowagę (prawo, lewo). Ostatnia kombinacja to góra, A, góra.
Następnego dnia idź do świątyni. Shuei nauczy Cię nowej techniki (tył+X+A). wypróbuj ją kilka razy. Jeszcze tylko Fangmei da Ci swoje zdjęcie i pojedziesz do Kowloon.
W ten sposób skończył się drugi rozdział tej opowieści. Reszta za miesiąc. Cierpliwości...



txt: o.g

Jeśli Twój najlepszy środek czyszczący nie jest w stanie usunąć natrętnych wirusów... Oto SYPHON FILTER 3 (nie mylić ze strasznym wirusem). Jeszcze lepszy, mocniejszy, gęstszy.

Hotel

Podejdź do recepcjonisty, a potem do boya hotelowego. Na piętrze odnajdź pokój 413 i wejdź do niego. Z łazienki weź ekwipunek i podejdź do okna. Masz załatwić Shi-Hao. Zbadaj okolicę hotelu. Najpierw zdejmij snajpera, który czai się na dachu budynku po drugiej stronie ulicy. Potem zajmij się ochroniarzami i żołnierzami. Najlepiej będzie jak staniesz po lewej lub prawej stronie okna i wychylając się szybko rozdasz kulki. Po udanej akcji będziesz musiał wydostać się z budynku.
Wyjdź z pokoju. Zaatakuje Cię pierwszy ochroniarz - zdejmij go, ale uważaj, bo za rogiem czai się dwóch następnych. Celuj w głowy, a szybko pójdą do piachu.
Kiedy dotrzesz do wind, okaże się, że są zablokowane. Zostały tylko schody. Idź w ich stronę i załatw dwóch kolejnych adwersarzy. Po drodze zgarnij kamizelkę ze skrzynki, która stoi we wnęce z automatem do napoi. Uważaj, ponieważ na schodach za niemal każdym rogiem będzie stał przeciwnik z shotgunem. Zdejmuj ich za pomocą granatów. Kiedy już znajdziesz się na samym dole, odezwie się Lian. Powie Ci o zakładniku, którego musisz uratować. Za półkami stoi przeciwnik - strzał w głowę. W korytarzu dalej spotkasz ochroniarzy z shotgunami. Kiedy ich zdejmiesz - za Twoimi plecami pojawi się jeszcze jeden. Zdejmij tego za rogiem i skręć w prawo. Wejdź do małego magazynu i weź kamizelkę. Przygotuj się na zmasowany atak. Wyjdź i załatw trzech ochroniarzy. Dalej zabij żołnierza, który trzyma zakładnika na muszce. Przejdź przez pralnię, a zobaczysz scenkę. Pobiegnij za porywaczami. Ustawią się na szczycie schodów. Każdy z nich ma kamizelkę, więc weź karabin i celuj w głowy. Podejdź do zakładniczki. Po animacji wskoczy jeszcze jeden klient - szybko wystaw mu kwitek. Weź kamizelkę i wejdź do kuchni. Będzie tu czekało czterech panów, którzy chcą zgotować Ci gorące przyjęcie. Podziękuj im i załatw tych, którzy będą czekać przy wyjściu z pomieszczenia. Wejdź do korytarza i zostaw tam zakładnika. Przejdź kilka kroków do przodu i załatw trzech ostatnich ochroniarzy. Przeskocz przez barierkę, a zakończysz pierwszą misję.

Dżungla

Świetny poziom. Przed Tobą znajduje się pierwszy przeciwnik. Po cichu zdejmij go za pomocą snajperki. Dalej spotkasz jeszcze jednego. Idź przed siebie, aż dotrzesz do Lian. Biegnij za nią i popatrz jak przy pomocy granatu fraguje działko automatyczne. Po chwili pojawią się trzej żołnierze - załatw ich. Idź za Lian. Po cichu przejdzie koło drzewa, na którym siedzi snajper. Idź za nią i pomóż jej. Dalej zobaczycie kolejne automatyczne działko. Tym razem to Ty musisz je rozwalić (granaty!). Biegnij za Lian i rozwal jeszcze jedno działko. Przyj przed siebie, aż ujrzysz scenkę. Przed wejściem do bazy jest skrzynka z granatami - koniecznie je weź (po drugiej stronie wejścia jest kamizelka). Dostaniesz nowe zadania. Biegnij za Lian i pomóż jej. Rozwal działko i biegnij przed siebie. Znajdziesz się w towarzystwie kilku żołnierzy. Rozpraw się z nimi, ale uważaj, bo niektórzy będą kryli się na drzewach. Wejdź do pierwszego budynku po prawej. Będą tu dwa pomieszczenia, a w każdym po dwóch żołnierzy. Wejdź do małego pomieszczenia z komputerem i skorzystaj z niego. Zgarnij amunicję (są tu dwie skrzynki) i wyjdź. Zgarnij kamizelkę i idź dalej. Wyjdź z budynku i podejdź do śmigłowca. Rzuć w niego granatem i zwiewaj. Rozwal jeszcze dwóch żołnierzy i skieruj się do budynku po lewej. Znajdziesz tu pojemniki na próbki i detektor min. Idź dalej, a znajdziesz się koło świątyni. Rozwal przeciwników i pozbieraj przedmioty. Na górze znajdziesz guna z granatami. Wróć na podwórze i skieruj się w lewo. Rozwal wszystkich przeciwników, którzy się tutaj kręcą. Między palącymi się poletkami znajdziesz pierwszą próbkę.
Po scence z niewolnikiem będziesz musiał uratować dwóch robotników. Przejdź kilka kroków i zdejmij żołnierza, który bije kobietę. Podejdź do niej, a potem do jej koleżanki. W ten sposób zaliczysz zadanie. Idź dalej, a znajdziesz się przy pierwszym automatycznym karabinie. Obok jest poletko, a na nim rośnie sobie druga próbka. Idź teraz w lewy dolny róg mapy, czyli od końca poziomu. Po lewej stronie na poletku znajdziesz ostatnią próbkę. Teraz przejdź przez pole minowe. Wystarczy, że nie nadepniesz centralnie na minę, a bez problemu przejdziesz w jednym kawałku. Przebiegnij przez tunel, a misja zakończy się sukcesem.

Samolot

Szybko załatw pierwszego przeciwnika, który wyjdzie z lewej. Potem rozpraw się z tym, który stoi dalej po prawej. Zobaczysz hełm od zbroi ABS. Przejdź przez korytarz i załatw przeciwnika, który stoi w następnym pomieszczeniu. Podejdź w stronę schodów, a ujrzysz scenkę. Pod schodami leży kamizelka i UAS-12 - weź ten sprzęt. Wbiegnij do kabiny pilota i uważając na niego załatw żołnierza. Po lewej jest przycisk otwierający pomieszczenie załadunkowe. Otwórz je i biegnij na tył samolotu. Uzbrój się UAS-12 i strzelaj do przeciwnika w taki sposób, aby wyleciał z samolotu. Jeśli nie wystarczy Ci dwanaście pocisków, to możesz załadować kolejne ze skrzyni pod schodami.

Kopalnia

Misja typowo skradankowa. Najpierw szybko strzałem w głowę załatw gościa przed Tobą (uważaj na beczki z benzyną). Potem w ten sam sposób rozpraw się ze strażnikiem za Tobą. Przeskocz na półkę i zabierz ładunki wybuchowe. Po lewej jest miejsce, gdzie możesz bezpiecznie zejść na dół. Pozostań na środkowej półce i przy pomocy snajperki zdejmij żołnierza, który kręci się po lewej. Potem załatw tego, który chodzi po półce pod tobą. A na końcu tego na placu. Zeskocz niżej i przejdź w lewo. Jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś, to załatw dwóch strażników, który stoją po drugiej stronie placu. Weź kuszę. Ta broń ma celownik laserowy i strzały nasączone specyfikiem, którzy natychmiast usypia ofiarę. Skieruj się do wyjścia z lokacji. Po lewej znajdziesz kamizelkę. Przejdź przez korytarz zastawiony skrzynkami. Przy okazji bądź gotów, aby zdjąć jednego przeciwnika. Przy wyjściu zobaczysz znak i żołnierza - usuń go po cichu. Schowaj się za głazem po lewej i po cichu zdejmij dwóch strażników. Jeśli nie uda Ci się, to przybędą posiłki. Uważaj, aby nie wysadzić szopy w powietrze. Kiedy już oczyścisz teren, to

wejdź do kopalni. Szybko załatw dwóch żołnierzy, którzy stoją po prawej. Musisz to zrobić, zanim zabiją robotników. Podejdź do miejsca, gdzie masz rozłożyć ładunki wybuchowe. Usłyszysz, że masz jeszcze uratować robotników. Idź po nich i przy wagonikach skręć w prawo (uważaj na strażnika, który nadejdzie z lewej). Oczyść korytarz i most. Uważaj: po jego dwóch stronach stoi pięciu żołnierzy. Musisz ich zdjąć, zanim przejdziesz na drugą stronę. Nastąpi scenka. Okaże się, że jeden z Twoich kolegów znajduj się pod silnym atakiem - musisz go uratować. Przejdź przez tunel, który wskażą Ci robotnicy. Na jego końcu załatw strażnika, który stoi odwrócony tyłem. Zobaczysz, że jeden z żołnierzy trzyma na muszce Twojego kolegę. Załatw tego pierwszego przy pomocy snajperki. Teraz jeszcze rozprawsię z przeciwnikami, którzy nadbiegną, a nastąpi krótka animacja. Na dole nie ma nic ciekawego, więc wracaj do miejsca, gdzie masz rozłożyć ładunki wybuchowe. W miejscu, gdzie zostawiłeś robotników pojawią się żołnierze - załatw ich i biegnij dalej. Rozłóż ładunki, a zakończysz misję.

Kopalnia 2

W przeciwieństwie do poprzedniego poziomu tu dominuje czysta akcja. Po rozmowie podbiegnij do wagoników. Przesuń dźwignie i wskakuj na górę. Kucnij, aby nie zlecieć z wagonika. Zignoruj pierwszego żołnierza. Kiedy przejażdżka skończy się, szybko załatw żołnierza, przy którym wylądujesz. Pobiegnij na plac. Wejdź do baraku i pogadaj z Jones'em. Powie Ci, gdzie przetrzymują robotników. Skieruj się właśnie tam. Po drodze wejdź na półkę po prawej i weź M-79 (wyrzutnię granatów). W następnej lokacji będzie kręciło się dwóch strażników. Jeden na kładce wyżej, drugi po prawej. Koło ciężarówki jest kamizelka. Tu już musisz działać szybko i bezwzględnie. Najlepiej po prostu przebiegnij przez te lokacje i zejdź do pomieszczenia z generatorami prądu. Poniżej są dwaj żołnierze - załatw ich i biegnij dalej. Kiedy wyjdziesz na powierzchnię, odezwie się Smith. Musisz przywrócić zasilanie. Wróć do pomieszczenia z generatorami i odszukaj przełącznik. Skorzystaj z niego i wracaj na podwórze. Skieruj się w prawo. Po scence załatw dwóch żołnierzy. Jeśli zdążyli Cię zranić, to za rogiem po prawej znajdziesz kamizelkę. Wbiegnij na górę i skorzystaj z komputera. Szybko odsuń się od okna i pozwól, aby kumpel zajął się przeciwnikami. Zbiegnij na dół i obejrzyj scenkę. Po chwili pojawią się trzej żołnierze w kamizelkach. Załatw ich strzelając w głowy.

Kabul

Najpierw idź przed siebie. Zignoruj uliczkę i podejdź do zniszczonej ściany domu. Zobaczysz snajpera. Będzie stał odwrócony do Ciebie, więc zdejmij go strzałem w głowę. Po chwili pojawią się dwaj żołnierze. Jeden wyskoczy zza ściany, a drugi przybiegnie od strony ulicy. Załatw ich i wejdź w korytarz domu. Skręć w prawo, a znajdziesz się w pomieszczeniu z rozwalonym sufitem. Wejdź na gruz i wskocz na wystającą deskę. Na górze przejdź w stronę balkonu. Będzie tam snajper - załatw go strzałem w głowę. Stań na jego miejscu i snajperką z noktowizorem załatw gościa, który stoi na dachu autobusu. Zejdź na dół i przejdź przez drugą dziurę w ścianie. Załatw przeciwnika i przejdź przez pomieszczenie. Skieruj się prosto, ale uważaj - za otwartym oknie na parterze siedzi jeden żołnierz. Wejdź do domu po prawej. Przejdź obok palącej się beczki. Wdrap się na górę i załatw snajpera (uważaj, bo ten chodzi w te i wewte). Jest tu skrzynka, a w niej (tadam!) AU300 - spluwa, dzięki której możesz strzelać do przeciwników, którzy kryją się za ścianami. Możesz ją tu od razu wypróbować. Spójrz w lewo - w budynku stoi snajper. Możesz go bez problemu zastrzelić. Wracaj na ulicę, tam gdzie wyszedłeś z dziury w ścianie. Po prawej jest snajper. Podejdź i załatw go z AU300. Idź teraz przed siebie. Przejdź pod bramą i zabij żołnierza, który kryje się za gruzami. Wejdź w pierwszy otwarty dom. Na podłodze jest dziura, a z sufitu zwisa belka. Wskocz na nią i zabij ostatniego snajpera. Wskakuj do dziury w podłodze. Znajdziesz się w tunelu. Spenetruj go. Jeśli zobaczysz szafę z bronią, to jeszcze jej nie ruszaj, tylko idź dalej. W końcu zobaczysz mapę - sfotografuj ją. Teraz idź do szafy z bronią i załóż na niej ładunek. Uciekaj do wyjścia z tunelu, którym tu przybyłeś. Masz dwadzieścia sekund. Kiedy znajdziesz się w pokoju, to wskocz na skrzynie, a z nich na górę. Skieruj się w prawo, w stronę autobusu. Wejdź na oponę, a z niej na jego dach. Musisz oczyścić teren tak, aby helikopter mógł wylądować. Stojąc na dachu zdejmij trzech żołnierzy, którzy ustawili się w okolicy i strzelają w stronę helikoptera. Niektórzy chowają się za ścianami. Aby ich odnaleźć patrz skąd padają strzały. Zdejmuj przeciwników za pomocą AU300. Ostatni żołnierz będzie stał dalej, w domu blisko początku poziomu. Pobiegnij tam i usuń go.

Dublin

Jesteś na statku. Zabij operatora dźwigu i zeskocz na dół. W okolicy kręci się gość z kałachem - pozbądź się go. Tam gdzie stał powinno znajdować się miejsce, gdzie musisz założyć pierwszy ładunek wybuchowy - zrób to i wyjdź jedynymi otwartymi drzwiami. Na korytarzu spotkasz kolejnego przeciwnika. Skieruj się w lewo. Idź przed siebie, aż zobaczysz krótką scenkę. Zabij gościa, którego zobaczyłeś w scence i wejdź do pomieszczenia z ładunkiem. Zabij przeciwnika, który znajduje się wyżej i przejdź za skrzynki. Tam rozłóż kolejny ładunek wybuchowy. Wróć na korytarz i idź dalej. Wejdź do ostatniego pomieszczenia z kontenerami. Załatw dwóch strażników i rozłóż ostatni ładunek wybuchowy. Teraz biegnij dalej, tam gdzie musisz rozłożyć atrapę bomby. Wjedź windą na górę, połóż atrapę na mostku i szybko się odwróć. Z korytarza za Tobą wybiegnie przeciwnik - załatw go, a potem to samo zrób z gościem, który kryje się za silnikiem. Wbiegnij po schodach na górę. Po scence wejdź w korytarz, gdzie znajduje się skrzynia z nowym karabinem. Wejdź do jadalni i zgarnij kamizelkę. Wejdź do kuchni. Lian powie Ci, że załoga odnalazła atrapę. Podejdź do dziury w ścianie i przejdź przez nią. Poczekaj, aż kapitan wejdzie do pokoju i załatw go. Ze stołu weź dokumenty i wyjdź. Na korytarzu załatw ochroniarza. Idź w lewo i weź granaty. Teraz skieruj się w prawo, załatw ochroniarza i skorzystaj ze schodów. Na korytarzu spotkasz trzech ochroniarzy. Wejdź do pomieszczenia z projektorem. Zabij ochroniarzy i weź taśmę wideo. Idź dalej, a dotrzesz na korytarz. Jest tu tylko jedna droga, którą możesz dostać się do miejsca przeznaczenia. Przyj przed siebie i bezlitośnie zabijaj przeciwników. Często oglądaj się za siebie, ponieważ co jakiś czas będą pojawiać się za Twoimi plecami. W końcu dotrzesz do schodów - skorzystaj z nich i na dole weź kamizelkę. Przejdź przez drzwi i zabij przeciwnika, który czeka na dole. Wyjdź na korytarz i skręć w lewo. Wejdź do pomieszczenia, w którym zaczynałeś. Czeka Cię ostatnie zadanie na tym poziomie. Musisz ochronić Lian, podczas gdy ona będzie opuszczać kontener. Weź snajperkę i zdejmuj gości, którzy będą pojawiać się na rusztowaniu po bokach kabiny sterowniczej.

Ruiny

Lian pozazdrościła Larze i postanowiła pobawić się w archeologa. Wejdź w tunel, w którym chodzi żołnierz. Zabij go, a potem poślij do piachu jego kolegę, który stoi po lewej. W suficie jest dziura - wykorzystaj to i wdrap się wyżej. Przejdź przez korytarz i weź amunicję do Falcon'a. Kilka kroków dalej będzie checkpoint. Za nim spotkasz dwóch żołnierzy. Najlepszy w tej sytuacji jest Falcon - jeden strzał to jeden trup. Zwróć uwagę na to, że w podłodze jest dziura, ale nie wskakuj do niej. Skieruj się w lewo. Załatw strażnika po prawej. Będą tu dwie drogi. Nie ważne którą wybierzesz i tak dojdziesz do żołnierza stojącego przy schodach. Na szczęście będzie odwrócony tyłem, więc załatw go nożem. Zejdź po schodach i skieruj się w prawo. Droga będzie zablokowana, ale zobaczysz scenkę. Teraz idź drugą drogą. W korytarzu załatw strażnika. Uważaj, bo dalej będzie jeszcze jeden. Zobaczysz, że również tu droga jest zablokowana. Spójrz na sufit. Widzisz dziurę? Jeśli tak, to wskakuj na skrzynki, a z nich wdrap się wyżej. Znajdziesz się na zewnątrz. Zeskocz niżej. Po prawej masz pociski do UAS-12, a po lewej jest wyjście. W korytarzu będzie stało czterech żołnierzy. Nie męcz się i strzelaj w beczki z benzyną. To najłatwiejszy sposób, aby ich sfragować. Kiedy już tego dokonasz, to przybiegną jeszcze dwaj żołnierze. Dokładnie ci, którzy pilnowali doktorka. Rozwal ich i pozbieraj cały sprzęt. W jamie po prawej jest kamizelka. Wejdź do pomieszczenia po lewej. Znajduje się tu komputer, z którego musisz skorzystać. Za skrzynkami stoi doktorek - najpierw uwolnij go, a potem dobierz się do komputera. Po wyciągnięciu potrzebnych danych dostaniesz polecenie zniszczenia wszystkich komputerów. Szybko rozwal ten przed tobą, ponieważ za chwilę zjawi się tu kilku żołnierzy. Schowaj się za skrzynkami i wybij ich za pomocą karabinu. Teraz biegnij do wcześniej uwolnionego uczonego. Powiedz mu o helikopterze i idź dalej. Wejdź do pomieszczenia z komputerem i zniszcz go. Wróć na początek korytarza i wejdź w korytarz wydrążony w ścianie. Przed samym wyjściem z niego jest odnoga prowadząca w lewo. W pomieszczeniu znajdziesz nową spluwę: H11. Weź ją, wróć do korytarza i idź dalej. Będzie tu checkpoint, a za nim zadanie skradankowe. Schody prowadzą na podwórze, które jest bardzo dobrze obstawione. Musisz wyłuskać przeciwników tak, aby nie zdążyli krzyknąć. Najpierw zastrzel żołnierza, który stoi na górze, trochę po prawej. Potem tego, który chodzi przed Tobą (widać go tylko przez chwilę). Teraz zajmij się tymi, którzy stoją po prawej. Przebiegnij tam, gdzie przed chwilą stali ci żołnierze. Jeszcze tylko załatw trzech po lewej i teren powinien być czysty. Wejdź do więzienia. W celach zobaczysz uwięzionych naukowców. Weź wyrzutnię granatów z gazem łzawiącym i przejdź dalej. Aby usunąć kraty, musisz znaleźć ładunki wybuchowe. Na końcu korytarza jest kamizelka. Wejdź do dużej lokacji, a zobaczysz scenkę. Musisz szybko uratować panią doktor. Weź coś cięższego i załatw dwóch żołnierzy, którzy stoją przy zakładniczce. Uważaj, bo na podwórzu pojawi się kilku przeciwników. Zniszcz ich i podejdź do uwolnionej osoby. Po rozmowie zniszcz komputer, który się tutaj znajduje. Podejdź do rozwalonej ściany. Załatw dwóch żołnierzy i wdrap się na przewróconą kolumnę. Wejdź do środka i załatw jeszcze jednego żołnierza. Przejdź przez korytarz. Zobaczysz kolejne cele z naukowcami. Po prawej jest pomieszczenie z żołnierzem i granatami. Zabij pierwszego, weź drugie. Wejdź do wyrwy po lewej. Uważaj, bo na drzewie siedzi zamaskowany żołnierz. Idź do końca. Rozwal dwóch żołnierzy i trzy komputery. Idź dalej. W pierwszym pomieszczeniu znajdziesz ładunki wybuchowe do usunięcia krat. W drugim jest tunel. Dotrzesz nim do pomieszczenia z żołnierzem, próbką wirusa i ostatnim komputerem. Załatw żołnierza, rozwal komputer i weź próbkę. Nadbiegnie jeden żołnierz - szybko go wykończ i weź kamizelkę, która leży na końcu korytarza. Wróć na główny korytarz i wejdź do ostatniego pomieszczenia. Uwolnij naukowca. Powie Ci o artefakcie, który znajduje się w dziurze w podłodze. Zeskocz tam i weź go. Wdrap się na kolumnę i wróć do pomieszczenia. Idź tam, gdzie są uwięzieni uczeni. Podłóż ładunki wybuchowe i uwolnij ich.

Doki

Ten poziom to przede wszystkim praca zespołowa. Uważaj, ponieważ przed Tobą stoją dwaj terroryści w kamizelkach. Są szybcy i celni, więc nie cackaj się i celując w głowy, pozbądź się ich. Skieruj się w prawo. Powinieneś zobaczysz Maggie - podbiegnij do niej. Podczas gdy będzie szturmować wieżę, Ty biegnij przed siebie, potem w prawo i prosto. Zobaczysz ciężarówkę - wejdź na jej dach i załóż ładunek wybuchowy. Jeszcze zanim wybuchnie wróć trochę i załatw terrorystę, który strzela do Maggie. Teraz możesz zgarnąć amunicję i kamizelkę, którą znajdziesz przy samochodzie. Biegnij do Maggie, która teraz stoi po prawej. Znajdziecie się w magazynie. Sytuacja jest doprawdy nieciekawa. W oknach stoją terroryści i rzucają w was granatami. Szybko podbiegnij przed siebie i strzel w czerwone beczki. Eksplozja otworzy wam wyjście. Z prawej strony leży snajperka - weź ją i wyjdź na podwórze. Uważaj, bo będą tu na Ciebie czekać terroryści z shotgunami. Szybko przebiegnij przez podwórze i skręć w prawo. Biegnij przed siebie, aż do samochodu. Zabij terrorystów, którzy się tutaj pojawią i załóż ładunek. Teraz biegnij w lewo. Zabij dwóch przeciwników i skieruj się w stronę budynku. Zgarnij MIL15 i idź w stronę wejścia do budynku. Zaczepi Cię agent. Biegnij razem z nim. Kiedy pojawią się terroryści nie zatrzymuj się, tylko wchodź do środka. Podejdź do Maggie i Russell'a. Po rozmowie biegnij za tym drugim. Musisz go osłaniać, podczas gdy będzie otwierał drzwi. Potrwa to jakieś trzydzieści sekund. Jeśli terroryści za bardzo dali Ci w kość, to możesz skorzystać z kamizelki, która leży w środku budynku. Biegnij z Russell'em na górę. Znowu będziesz musiał go przez jakiś czas osłaniać. Będzie trzech przeciwników: dwóch za oknem i jeden po prawej, na kontenerze. Kiedy pokonasz ich, Russell ucieknie, a Ty będziesz musiał się jeszcze rozprawić z dwoma przeciwnikami. Zejdź na dół i rozwal kolejnych dwóch. Idź teraz przejściem po lewej. W kolejnej lokacji będzie dwóch przeciwników. Jeden za rogiem po prawej, a drugi na środku pomieszczenia. Najłatwiej jest ich załatwić ze snajperki. Strzel w pojemniki, które stoją przy bramie - w ten sposób otworzysz sobie przejście. Po prawej jest jeden terrorysta. Skieruj się w lewo. Kiedy podejdziesz do ciężarówki rozpocznie się jatka. Nie zwracaj na to uwagi, tylko wbiegnij za samochód. Zgarnij Spyder i kamizelkę. Podłóż ładunek

na ciężarówce i biegnij przed siebie. W tunelu znajdziesz kamizelkę i ostatni samochód. Podłóż ładunek i poczekaj, aż wybuchnie.

Doki 2

Dalsza część misji. Załatw dwóch gości, którzy wyskoczą na Ciebie. Zgarnij amunicję i kamizelkę. Uważaj na terrorystę, który będzie się krył za rogiem po prawej. Biegnij przed siebie trzymając się siatki po lewej. Nie zwracaj uwagi na snajperów. Kiedy będziesz mógł, wejdź między kontenery i poszukaj Nigel'a. Po scence biegnij za nim. Musisz ochraniać jego plecy. Będzie biegać z miejsca na miejsce, a Ty ciągle strzelaj. W końcu doprowadzi Cię do ostatniej ciężarówki. Po animacji biegnij przed siebie. Na końcu zobaczysz Nigel'a. Załatw go. Skończyłeś misję.

Konwój

Musisz eskortować ciężarówkę. Po animacji zostaniecie zaatakowani. Od razu pobiegnij za głaz po prawej. Mniej więcej w tym samym czasie dobiegnie tam jeden z przeciwników - załatw go. Teraz wychylając się zza głazu, wykończ pozostałych dwóch żołnierzy. Szybko przebiegnij na drugą stronę drogi i zgarnij amunicję. Biegnij dalej, a dotrzesz do zasieków. W międzyczasie samochód zostanie zaatakowany. Nie przejmuj się tym, tylko załatw dwóch przeciwników i właź do dziury w ziemi. Załatw żołnierza, który stoi w środku i wyjdź na zewnątrz. Rozwal trzech żołnierzy i zgarnij amunicję i kamizelkę. Wracaj z powrotem. W tunelu spotkasz dwóch żołnierzy. Przy wyjściu usłyszy partnera. Biegnij do samochodu. Zobaczysz zasieki blokujące drogę. Rozwal dwóch żołnierzy i poczekaj, aż kumpel wysadzi pierwszą blokadę. Wbiegnij do środka. Zgarnij amunicję i kamizelkę. Podłóż ładunek pod drugą blokadą. Po 10 sekundach wybuchnie, więc biegnij dalej. Dotrzesz do mostu. Uważaj: leży na nim mina. Po lewej stronie pojawi się snajper. Zeskocz na dół, pobiegnij tam i zastrzel go. Musisz rozbroić minę pod mostem. Zabij gościa, który tam stoi. Wejdź na kamień, a z niego wskocz na belkę. Rozbrój minę i wracaj na most. Biegnijcie dalej. Zobaczycie kolejną minę. Musisz ostaniać Ellis, podczas gdy będzie rozbrajał ładunek. Kiedy już skończy, pozbieraj amunicję i leć za samochodem. W kanionie pojawią się dwaj snajperzy. Wejdź na skarpę po prawej, podbiegnij trochę i zdejmij ich. Teraz musisz biec blisko samochodu. Po obu stronach będą pojawiać się żołnierze. Nie pozwól, aby zastrzelili Ellis. Jeśli po walce będziesz miał słaby pancerz, to weź kamizelkę, która leży na półce po lewej. Biegnij dalej. Dotrzecie do ostatniej bariery. Rozwal wszystkich żołnierzy i wysadź ją w powietrze.

Czołg

Koło ciężarówki jest kamizelka. Rozwal trzech żołnierzy, którzy pojawią się na dachach domów. Przejdź dalej i zajmij się jeszcze jednym przeciwnikiem. Stań w bramie i ze snajperki zdejmij dwóch żołnierzy. Jeszcze jeden będzie stał za rogiem po prawej. Kiedy dotrzesz do większej lokacji, odezwie się Lian i powie Ci, gdzie można znaleźć ładunki wybuchowe.
Pojawi się kilku żołnierzy. Załatw ich i przyj w stronę ładunków. Po prawej znajdziesz kamizelkę i amunicję. Weź C4 i szybko rozłóż je na drodze. Kiedy przyjedzie czołg - zdetonuj je.

Pustynia

Misja skradankowa. Podejdź do skrzyni po prawej i przy pomocy AU300 sprawdź jak chodzą strażnicy. Kiedy będą odwróceni, idź przed siebie po prawej stronie namiotów. Potem skręć w lewo. Widzisz polankę, na której stoi komputer z anteną? Tak? To dobrze, musisz ominąć gościa, który się tu kręci. Teraz podejdź na środek polany i kucnij. Popatrz jak chodzą ubrani na niebiesko goście. Kiedy nie będą patrzeć, skorzystaj z komputera. Teraz biegnij tam, gdzie musisz zrobić zdjęcie. Nie powinieneś być przez nikogo niepokojony. Sfotografuj groby i skieruj się w prawo, tam gdzie przetrzymują panią doktor. Aby się do niej dostać będziesz musiał załatwić czterech żołnierzy, którzy jej pilnują. Jeden siedzi na wieży, dwóch znajduje się przed wejściem do namiotu, a ostatni stoi po lewej stronie od wejścia. Wejdź do namiotu i porozmawiaj z uczoną. Musisz odnaleźć trzy próbówki potrzebne do stworzenia antidotum. Pierwsza z polimerazą leży za namiotem - zgarnij ją i idź po tą z cytoplazmą. Staraj się iść po obrzeżach bazy tak, aby nikt Cię nie zauważył. Zwróć uwagę na helikopter, który stoi na wzgórzu. Blisko namiotu z próbką kręci się kilku żołnierzy - postaraj się, aby nie zauważyli Cię. Teraz biegnij po ostatnią próbkę, tą która leży w prawym górnym rogu bazy. Skieruj się tam. W namiocie chodzi żołnierz, a poza tym jest jeszcze jeden na wieży. Zdejmij ich obu i dobierz się do próbki z ligazą. Teraz, nie zbaczając z drogi, szybko wracaj do namiotu. W środku zobaczysz trzech żołnierzy - zabij ich zanim dobiorą się do pani doktor. Po animacji biegnijcie do helikoptera. Przy wejściu do namiotu będzie stało dwóch żołnierzy. Szybko ich załatw i biegnij na wzgórze. Spotkasz tam czterech żołnierzy. Załatw ich z daleka, biegnij po panią doktor i zaciągnij ją do helikoptera.

Wioska

Idź przed siebie. Na wieży po lewej jest jeden strażnik. Schowaj się za ciężarówką i załatw go z AU300. Dalej chodzą jeszcze dwaj strażnicy. Wejdź do pierwszego domu i zaaplikuj antidotum pierwszemu choremu (Kakkerak). Wyjdź z domu i skieruj się na jego tył. Powinieneś zobaczyć kolejny dom z chorym (Vubongu) - ulecz go i dalej idź w tym samym kierunku. Powinieneś zobaczyć ziemiankę, z której ulatuje para - siedzi tam trzeci chory (Djakapurra). Wyjdź i przejdź na tył ziemianki. Wejdź do pierwszego domu i ulecz chorego (Potyarre). Idź dalej. Zobaczysz dwóch ostatnich chorych. Będzie ich pilnować dwóch żołnierzy - załatw ich strzałami w głowy. Ulecz chorych. Musisz ukraść ciężarówkę, która stoi na początku poziomu - biegnij tam. Nikt nie powinien Ci przeszkadzać, więc pożycz sobie samochód. Kiedy znajdziesz się koło helikoptera, wyskoczy pięciu żołnierzy - załatw ich, a skończysz poziom.

Góra

Grasz Teresą. Najpierw musisz załatwić dwóch snajperów. Podbiegnij do wysokiego głazu i schowaj się za nim. Wychylając się, zdejmij snajperów, którzy siedzą na wieżach. Uważaj, bo w pewnym momencie wyskoczy gość z shotgunem. Biegnij dalej. Usłyszysz, że musisz jeszcze uratować agenta Demarco. Znajduje się on na polance przed Tobą, ale jest otoczony przez dwóch snajperów. Zanim wkroczysz i uratujesz kumpla zdejmij ich przy pomocy karabinu snajperskiego. Jeden stoi koło drzewa, po twojej prawej, a drugi przed Tobą - kryje się za drzewem. Rozwiąż agenta. Pojawi się jeszcze jeden przeciwnik - rozwal go i biegnij dalej. Zobaczysz dziwną scenkę, ale olej to. Dalej zobaczysz słupy z kablami. Na jednym z nich załóż sprytne urządzenie i załatw dwóch gości, którzy się tu zjawią. Idź dalej, a nastąpi scenka, po której wróć i usuń urządzenie założone przez Ciebie na słupie. Ale najpierw będziesz musiał załatwić kilku agentów. Znów idź tam, gdzie przed chwilą rozmawiałeś z Loganem i przejdź na drugą stronę. Checkpoint oznacza, że zaraz zacznie się jatka. Możesz zabijać tylko gości w czarnych ubraniach. Tych w szarych, mimo że strzelają do Ciebie, nie wolno Ci ruszać. Dalej zobaczysz kilka zabudowań. Przy każdym z nich spotkasz przynajmniej jednego agenta w szarym wdzianku. Musisz ich ignorować lub usypiać przy pomocy kuszy. Przyj cały czas na koniec mapy. Kiedy już przejdziesz zabudowany teren, to wyciągnij mocniejszą spluwę i załatw trzech złych agentów. Wdrap się na górę i poczekaj, aż przebiegnie patrol. Znowu rozgorzeje bitwa. Nie przejmuj się tym, tylko biegnij w stronę posiadłości.

Posiadłość

Przed Tobą jeden agent. Koło stodoły zobaczysz następnego. Poczekaj, aż panowie w środku sami się wytłuką. Rozwal jeszcze tego po prawej i przeskocz na belkę na środku. Przejdź do drugiego pomieszczenia i zeskocz na dół przez dziurę w podłodze. Zabij dwóch agentów i znowu zeskocz niżej. Przejdź przez tunel. Załatw gościa, który znajduje się za rogiem i wyjdź na powierzchnię. Za rogiem będzie stało dwóch agentów. Wychyl się i szybko ich załatw. Podejdź do gości, których uratowałeś i pogadaj z nimi. Przejdź przez drzwi po lewej. Nastąpi scenka. Rozwal gościa, który chodzi przed Tobą. Wejdź na kontener i przeskocz wyżej. Po cichu podejdź do Silver'a i załóż mu pluskwę. Odejdź kilka kroków i poczekaj, aż sobie pójdzie. Idź za nim. Przejdź przez korytarz i wyjdź na podwórze. Kelly siedzi pod schodami - rozwiąż go. Zabij trzech agentów, którzy wybiegną na podwórze. Wskakuj do studni i biegnij korytarzem. Kiedy zobaczysz dwóch agentów, poddaj się i opowiedz im po co tu jesteś. Przyłączą się do Ciebie. Wybiegnijcie na górę i przedzierajcie się przez tłumy przeciwników. W końcu dostaniecie się na podwórze chronione przez ludzi, którzy stoją po Twojej stronie. Pobiegnij za dom i wejdź do pomieszczeń gospodarczych. Przejdź przez nie. Z lewej leży M-79 (wyrzutnia granatów) - zgarnij ją i idź w stronę swoich ludzi. Powiedzą Ci o snajperach. Dwóch siedzi na dachu przed Tobą, a trzeci na balkonie po prawej. Załatw ich i biegnijcie do szopy. Rozwal wszystkich agentów i odsuń płytę, która blokuje wejście do bunkra.

Bunkier

Cały czas biegnij za synałkiem. Kiedy się zatrzyma, to znaczy, że musisz wyczyścić teren. W końcu dotrzecie do ciemnego pomieszczenia. Szybko odwróć się i załatw dwóch przeciwników. Podopieczny da Ci noktowizor. Biegnijcie razem jedyną dostępną drogą. W końcu dotrzecie do oświetlonego korytarza. Zabij dwóch przeciwników. Dobiegniecie do schodów. Na ich szczycie są dwaj żołnierze - załatw ich i weź kamizelkę. Biegnij za chłopcem, a doprowadzi Cię do swojej matki. Musisz znaleźć apteczkę. Wróć na korytarz i idź prosto. W zbrojowni weź amunicję i wróć na korytarz. Wejdź w drugi tunel i skręć w prawo. Zejdź po schodach i skręć w prawo. Weź amunicję i wracaj. Otwórz metalowe drzwi i weź apteczkę. Pojawią się żołnierze. Biegnij do pomieszczenia sypialnego i pomóż chłopcowi usunąć przeciwnika. Po animacji musisz eskortować niepełną rodzinkę w bezpieczne miejsce. Rozwalaj wszystkich przeciwników i kieruj się w stronę windy. Zjedziecie na dół. W pierwszym korytarzu jest jeden przeciwnik. W następnym spotkasz dwóch, a po chwili przybiegnie jeszcze jeden. Nie oddalaj się za bardzo od kobiety, ponieważ misja zostanie przerwana. W dużym pomieszczeniu zaatakuje was dwóch żołnierzy. Wejdźcie do ukrytego pomieszczenia.

Senat

W korytarzu za rogiem stoją dwaj terroryści w kamizelkach - zdejmij ich i skręć w lewo. Wyczyść korytarz po prawej, a potem po lewej (jest tu winda, z której będziesz musiał później skorzystać). Wejdź do łazienki po lewej i zabij dwóch terrorystów. Stoją tyłem, więc nie będzie problemu. Strzel w kratkę od przewodu wentylacyjnego i wskocz tam. Wyjdziesz w pokoju z panelem kontrolnym. Podnieś kraty i zgarnij K3G4 - ta spluwa jest w stanie przestrzelić kamizelki kuloodporne. Idź do łazienki po prawej i właśnie z niej zastrzel dwóch terrorystów. Strzel w kratkę i wskakuj na górę. Wyjdziesz w pomieszczeniu z biurkiem. Wyjmij kod rozbrajający bomby. Do pokoju wskoczy dwóch przeciwników - załatw ich i wyjdź na korytarz. Przedrzyj się do lobby i zabij tam pięciu terrorystów. Po uratowaniu zakładników skieruj się do windy i zjedź nią na dół. Przebiegnij na drugą stronę peronu.

Metro

W pierwszym wagonie zastaniesz dwóch przeciwników. Znajdziesz tu również kamizelkę. W drugim terroryści wskoczą przez dach. Po trzecim wagonie zacznie robić się ciężko. Dwóch terrorystów schowa się za przewróconym siedzeniem. W tym samym czasie będą do Ciebie strzelać i rzucać granaty. Najlepiej będzie, jeśli zastrzelisz ich nie otwierając drzwi. Usłyszysz, że musisz jeszcze uratować trzech zakładników. Przyj przed siebie rozdając kulki na lewo i prawo. Kiedy zobaczysz dwóch terrorystów trzymających na muszce zakładniczkę, zatrzymaj się i wyceluj. Musisz zdjąć ich bardzo szybko - jeden po drugim. Uwolnij zakładniczkę i idź dalej. Zobaczysz dwóch przeciwników, którzy skryli się za siedzeniami - celuj w głowy. Dalej będzie kolejny zakładnik - zastosuj tą samą taktykę, co za pierwszym razem. Znowu zabijaj wszystko, co się rusza. Kilka wagonów dalej będzie ostatni zakładnik. Tym razem senator - nie będzie do końca zadowolony. Przejdź przez dwa spokojne wagony. W trzecim wejdź do połowy i odwróć się. Gość za Tobą będzie miał kamizelkę - najpierw zajmij się właśnie nim. W kolejnym wagonie z dachu będzie do Ciebie naparzać dwóch gości w kamizelkach. Wycofaj się, a po chwili padną martwi. W tym wagonie znajdziesz AU300. Wykorzystaj je, aby zabić gościa w następnym wagonie. Weź stamtąd ładunki i podłóż je pod drzwiami. Teraz uciekaj ile sił w nogach. Wróć na początek metra. Zobaczysz Marę. Stoi za kuloodporną szybą i na muszce trzyma zakładnika. Wskocz na dach lokomotywy i przejdź kilka kroków. Korzystając z AU300 spójrz w dół. Wyceluj w Marę i strzel...

Tak, to już koniec.

Extreme-G III

Nieskończona ilość osłon i turbo doładowań
W menu głównym wciśnij L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się informacja „Unlimited Energy/ Turbo".

Nieskończona ilość osłon
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Nieskończona ilość turbodoładowań
W menu głównym wciśnij L1 + R1, L2 + R2, L1 + R1, L2 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Nieskończona ilość amunicji
Na ekranie wyboru team'u wciśnij L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Wszystkie trasy
W menu głównym wciśnij L1, L1, L2, L2, R2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Nowy team - StarCom
W menu głównym wciśnij L1, L2, R2, R1, R1, R2, L2, L1. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Każdorazowe zwycięstwo w trybie XG CAREER
W menu głównym wciśnij L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Podwójna kasa po wyścigu
W menu głównym wciśnij L1 + L2, R1 + R2, R1 + R2, L1 + L2. Jeśli kod został wpisany poprawnie, na ekranie pojawi się stosowna informacja.

Silent Hill 2

Dodatkowe opcje
W opcjach wciśnij L1 + R1, aby pokazało się dodatkowe menu, gdzie można ustawić kolor krwi, wielkość mapy oraz kilka innych przydatnych rzeczy.

Tony Hawk's Pro Skater III

Ukończenie gry wybranym skejterem
W menu głównym lub podczas pauzy w grze trzymając L1 wciśnij Kółko, Lewo, Góra, Prawo, Kółko, Lewo, Góra, Prawo, X, Kółko, Lewo, Góra, Prawo, Kółko, Lewo, Góra, Prawo.

Wszystkie gap'y odkryte
W menu głównym lub podczas pauzy w grze trzymając L1 wciśnij Dół, Góra, Lewo, Lewo, Kółko, Lewo, Góra, Trójkąt, Trójkąt, Góra, Prawo, Kwadrat, Kwadrat, Góra, X.

Wszystkie etapy
W menu głównym wciśnij Trójkąt, Kwadrat, L1, R1-L2, R2.

Żona Tony Hawka ;)
Zapauzuj grę i wciśnij Góra, Lewo, Prawo + Dół.

Freddie Kruger
W menu głównym lub podczas pauzy w grze trzymając L1 wciśnij X, X, X, X, X, X, X, Trójkąt, Góra, Góra, Góra, Góra, Dół, Kwadrat.

Tony Hawk's Pro Skater III

Super Revert
Zapauzuj grę, a następnie trzymając R1 wciśnij Góra, Dół, Prawo. Teraz revert jest duuużo szybszy.

Chudzi skejterzy
Zapauzuj grę, a następnie trzymając R2 wciśnij X, X, X, X, Kwadrat, X, X, X, X, Kwadrat, X, X, X, X, Kwadrat

Grubi skejterzy
Zapauzuj grę, a następnie trzymając R2 wciśnij X, X, X, X, Lewo, X, X, X, X, Lewo, X, X, X, X, Lewo

Więcej krwi
Zapauzuj grę, a następnie trzymając R2 wciśnij Lewo, Góra, Dół

Dyskoteka
Zapauzuj grę, a następnie trzymając R2 wciśnij Lewo, Dół, Prawo.

100,0000 punktów w zawodach
W menu głównym przytrzymaj L1 i wciśnij Kwadrat, Kółko, Prawo, Kwadrat, Kółko, Prawo, Kwadrat, Kółko, Prawo.

Niska grawitacja
Zapauzuj grę a następnie trzymając L1 wciśnij Prawo, Góra.

Dzieciaki
Zapauzuj grę a następnie trzymając L1 wciśnij Prawo, Prawo.

Wielkie głowy
Zapauzuj grę a następnie trzymając L1 wciśnij Prawo, Dół.

Special Meter zawsze pełny
Zapauzuj grę a następnie trzymając L1 wciśnij Prawo, Lewo.

Latanie
Zapauzuj grę a następnie trzymając L1 wciśnij Góra, Lewo.

Metal Gear Solid 2 - DEMO

Wszystkie bronie
Na ekranie tytułowym wciśnij Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, L2.

Nowy tryb
Na początku gry, na statku wejdź do spisu posiadanych przedmiotów i wciśnij Trójkąt, Kółko, Kwadrat , Select, Select.

Maksimum amunicji
Na ekranie tytułowym wciśnij Lewo, Prawo, Kwadrat, Trójkąt, R1, R2, R1, R2, Kwadrat.

Nietykalność
Rozpocznij grę, a następnie ją zapauzuj i wciśnij Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, X, X, X, O, R2, R1, R2, L1, Kółko.

Snake zdrów jak nigdy
Na początku gry zapauzuj ją i wciśnij X, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo.

Gra jako Revolver Ocelot
Na ekranie tytułowym przytrzymaj R1 i wciśnij Trójkąt, Góra, Kwadrat, Lewo, Lewo, Kółko. Teraz rozpocznij grę...

Wielkie głowy
Na ekranie tytułowym wciśnij Góra, Góra, Dół, Kółko, T rójkąt, Lewo, Prawo.

GTA 3

Pełno życia
Podczas gry naciśnij R2(2), L1, R1, Lewo, Dół, Prawo, Góra, Lewo, Dół, Prawo, Góra.

Cały pancerz
Podczas gry naciśnij R2(2), L1, L2, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Lewo, Góra, Prawo, Góra.

Wszystkie bronie
Podczas gry naciśnij R2(2), L1, R2, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Lewo, Góra, Prawo, Góra. Powtórz kombinację aby mieć więcej amunicji.

Więcej mamony
Podczas gry naciśnij R2(2), L1, L1, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Lewo, Góra, Prawo, Góra.

Policja traci zainteresowanie wybrykami naszego gangola
Podczas gry naciśnij R2(2), L1, R2, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra. Uwaga: Zachowanie stanu gry spowoduje, że kod będzie działał stale.

Policja szaleje za naszym gangolem
Podczas gry naciśnij R2(2), L1, R2, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo. Uwaga: Zachowanie stanu gry spowoduje, że kod będzie działał stale.

Zniszcz wszystkie fury
Podczas gry naciśnij L2, R2, L1, R1, L2, R2, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, L2, L1

Fura lepiej się prowadzi
Podczas gry naciśnij R1, L1, R2, L1, Lewo, R1(2), Trójkąt. Naciśnij L3 lub R3 aby wykonać skok podczas jazdy. Uwaga: Zachowanie stanu gry spowoduje, że kod będzie działał stale.

Czołg
Podczas gry naciśnij Kółko(6), R1, L2, L1, Trójkąt, Kółko, Trójkąt. Pojawi się czołg. Kod można wklepywać za każdym razem gdy jest to potrzebne.

Ostra jatka
Podczas gry naciśnij Kwadrat, L1, Kółko, Góra, L1, R1, Trójkąt, Prawo, L1, X. Uwaga: Zachowanie stanu gry spowoduje, że kod będzie działał stale.

Mgła
Podczas gry naciśnij L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, X.

Zachmurzone niebo
Podczas gry naciśnij L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, Kwadrat

Deszcz
Podczas gry naciśnij L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, Kółko.

Zwykła pogoda
Podczas gry naciśnij L1, L2, R1, R2(2), R1, L2, Trójkąt

Czas płynie szybciej
Podczas gry naciśnij Kółko(3), Kwadrat(5), L1, Trójkąt, Kółko, Trójkąt.

Dodatkowe ciuchy
Podczas gry naciśnij Prawo, Góra, Lewo, Góra, L1, L2, Góra, Lewo, Góra, Prawo

Przechodnie wywołują zamieszki.
Podczas gry naciśnij Góra, Góra, Lewo, Góra, X, R1, R2, L2, L1

Przechodnie atakują
Podczas gry naciśnij Góra, Góra, Lewo, Góra, X, R1, R2, L1, L2.

Przechodnie wariują
Podczas gry naciśnij R2, R1, Trójkąt, X, L2, L1, Góra, Góra.

Smuggler's Run 2

Nietykalność
Zapauzuj grę i wciskaj: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Jesli wszystko poszło dobrze, usłyszysz dźwięk.

Lżejsze samochody
Zapauzuj grę i wciskaj: L1, R1, R1, L2, R2, R2. Jesli wszystko poszło dobrze, usłyszysz dźwięk.

Spider-Man 2 Enter Electro

Zobacz wyniki programistów
Wpisz kod VVHISCRS

Wszystkie cheaty odblokowane
Wpisz kod AUNTMAY

Wszystkie stroje dla Spidera
Wpisz kod WASHMCHN

Wszystkie galerie
Wpisz kod DRKROOM

Wszystkie Training Challenge
Wpisz kod CEREBRA

Wielkie stopy
Wpisz kod STACEYD

Wielkie głowy
Wpisz kod ALIEN

Debug Mode
Wpisz kod DRILHERE

Wybór poziomu
Wpisz kod NONJYMNT

Wszystkie dodatki
W głównym wstukaj kod: Lewo, Trójkąt, Prawo, Trójkąt, Dół, Kółko, X

Dragon Ball Z Ultimate Battle 22

Graj jako Super Saya-jin X3
Aby walczyć jako Super Saya-jin X3, najpierw ukończ grę jako Goku na dowolnym poziomie. Teraz ponownie rozpocznij nową grę. Wygraj z pierwszym przeciwnikiem i przegraj z drugim. Wybierz kontynuację i ponownie niech Twoim bohaterem stanie się Goku. Zmieni się on w Super Saya-jina X3!

Dodatkowe postacie
Aby odblokować 5 dodatkowych postaci w ekranie tytułowym wstukaj kombinację: Góra, Trójkąt, Dół, X, Lewo, L1, Prawo, R1. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, napis tytułowy pokaże „Ultimate Battle 27"!

ISS PARTY

Kolejny piłkarski miesiąc upłynął w miarę spokojnie. Choć... Nasze zespoły w pucharze UEFA zagrały tak żałośnie, że aż strach. Wisła na wyjeździe przestraszyła się rezerw Interu, jednak rewanż był już lepszy. Z kolei Legia powalczyła w pierwszym meczu z Walencją i... została „nagrodzona" przez sędziego karnym. Ale wyjazd na Estadio Mestalla to już była totalna masakra. Hiszpanie przez 90 minut grali z legionistami w durnia...

marcellus3@wp.pl

WINNING ELEVEN 5 J-LEAGUE

Konami Computer Entertainment Tokyo rozpieszcza swych rodaków jak tylko może. My w Europie nadal czekamy na PRO EVOLUTION SOCCER, a oni już grają w drugą (i nie ostatnią, bo na wydanie czeka jeszcze WE5 FINAL EVOLUTION) część WINNING ELEVEN 5 traktującą oczywiście o J - LEAGUE. Tak więc Japończycy mogą sobie zagrać w trzy różne wersje tej samej gry. Pierwszą WE5 już kiedyś omawialiśmy, druga traktuje niemal wyłącznie o J - League, a trzecia, FINAL EVOLUTION, będzie japońską wersją PRO EVOLUTION SOCCER. Trochę to skomplikowane, ale my przynajmniej jesteśmy w tej uprzywilejowanej sytuacji, że dostaniemy najlepiej dopracowaną wersję gry. I choć raz, miesiąc wcześniej niż Japończycy. Ale wróćmy do WE5 J-LEAGUE. Oczywiście próżno szukać tu zespołów narodowych. Na początku dostępne są tylko zespoły z japońskiej pierwszej i drugiej ligi. Po wygraniu ligi japońskiej, można odkryć tryb Master League i kilkanaście najlepszych zespołów europejskich i południowoamerykańskich. Co jeszcze? Nowe opcje w sterowaniu, które dają pewien obraz tego, co będziemy mieli w PES. Od zwykłego, podobnego do tego, jakie znamy z ISS 2 (choć z kilkoma zmianami, ale o nich szerzej napiszę za miesiąc przy okazji recenzji PES) po najbardziej zaawansowane- czyli wykorzystujące analogowe właściwości Dual Shock'a 2. Nowością jest też Simulation Mode czyli zabawa w trenera (nie musimy grać, wybieramy taktykę i graczy, a konsola symuluje przebieg meczu), ale jak na razie żaden z fanów posługujących się alfabetem łacińskim nie rozszyfrował o co w nim tak do końca chodzi i jakie oferuje opcje. Krzaczki przeszkadzają... Ale nie przeszkadzają w ocenie grafiki, która jest lepsza niż w WE5. Podkręcona animacja, ładniejsze stadiony. Jest ślicznie. Ale to wszystko będziemy mieli i my, nawet ładniejsze. Jednego jednak zabraknie... japońskich komentatorów! Oni po prostu rządzą na całej linii, wprawdzie nie rozumieliśmy z Gulkiem ani słowa (oprócz śmiesznie zniekształconych zwrotów angielskich), ale gdy po strzelonej bramce jeden z nich zaczął... śpiewać, to prawie padliśmy ze śmiechu. Co do grywalności, to wiem na pewno, że skoro PES jest podobne do WE5 J-LEAGUE (ten sam „silnik" gry)- to jest bardzo trudny. Bardzo się z tego cieszę! Będzie pięć poziomów trudności, a najwyższy jest naprawdę masakrujący. Czystą pozycję do strzału uzyskać jest trudno, obrońcy prawie nie popełniają błędów. Świetnie wyprzedzają napastników i przecinają podania. Wyzwanie! A słyszałem też głosy, że PES jest szybsze i lepiej kontroluje się wydarzenia na boisku. Ostatnią nowością w WE5 J-LEAGUE jest to, że wykorzystuje ona dysk twardy (niedostępny w Europie), a stąd już tylko krok do modemu (niedostępny w Europie) i gry w sieci (niedostępnej w Europie). Ale może kiedyś i my będziemy mieli takie możliwości. Jeżeli myślicie już o imporcie WE5 J-League to robicie to na własną odpowiedzialność - bez dostępu do internetu nie dowiecie się do czego służy większość opcji. No chyba, że monotonną metodą prób i błędów. Ale z pewnością warto, bo gra ma świetny klimat i jest grywalna do bólu. Chyba jednak lepiej jeszcze poczekać tych parę dni na PES...

W SIECI

Teraz podam Wam adresy do najlepszych stron internetowych o piłeczkach Konami. Znajdziecie tam sporo ciekawych materiałów i porad. Podaję tylko te, które są choć w części po angielsku.

www.proevolutionsoccer.com - bardzo dobra, niestety francuska strona o PES. Na nasze szczęście najistotniejsze teksty są tłumaczone na angielski.

www.sportplanet.com/iss/ - głównie wiadomości i filmiki z najlepszymi bramkami, duże forum dyskusyjne. Do pobrania jest też edytor do ISS PRO EVO 2 oraz kilka łatek i uaktualnień do samodzielnego „montażu". Jedyną wadą jest niezbyt częsta aktualizacja.

www.issprouk.com - o tej stronie już wspominałem w poprzednim miesiącu. Sporo różności i jedna z niewielu wartościowych stron po angielsku.

Na tych stronach znajdziecie mnóstwo linków do innych stron o ISS/WE/PES, ale na nasze nieszczęście są to w większości strony po francusku, włosku lub hiszpańsku. Właśnie tam koncentruje się cała europejska scena ISS'a.

LISTY

Witam,
Ostatnio mnie wzięło na wspomnienia. Przypomniałem sobie, jak na Pegasusie grałem w jakaś piłkę nożną (tytułu nie pamiętam).Grałem z kumplami. Wtedy po raz pierwszy poszedłem na wagary z powodu gier. Było to w piątej klasie. Potem nastał czas FIFY (apage satana). Wtedy to była rewelacja. Zagrywaliśmy się do upadłego. Ja Manchesterem, kolega Rafał - Blackburn a Krzysiek - Liverpoolem. Spędzaliśmy cały dzień przed konsolą. Takie rzeczy, jak przechodzenie boiska bramkarzem nas nie dziwiły. Nie było dla nas lepszej gry. Nie było. Potem Rafał kupił sobie WE4...
...I wtedy zaczęło się na całego. Normalnie brak mi słów, żeby opisać to, co się działo podczas naszych posiedzeń przed konsolą.

Graliśmy sobie mistrzostwa świata na 15 min. Ja Holandią, a Rafał Francją. Sytuacje typu karny w 90 minucie finału to była u nas codzienność. Albo jak bramkarz Rafała wybił piłkę prosto przed siebie po lekkim strzale i ja strzeliłem złotego gola. Jak on to przeżywał!!! Ja zresztą też.
Teraz gramy w ISS2. Już nie tak często. Ale całkiem niedawno graliśmy sobie we dwóch Polską w lidze. Pierwszy mecz przeciwko Iranowi. Oni oddali jeden strzał na bramkę ... i wygrali 2:1. Udało się nam strzelić takiego samobója, że wygraną w konkursie mielibyśmy pewną. Otóż doszło do poważnego zamieszania podbramkowego. Rafał wyszedł Dudkiem, żeby przechwycić bezpańską piłkę, a ja podbiegłem do niej Kukiełką i podałem do bramkarza. Przeturlała się mu pomiędzy nogami... Było to może 2 tygodnie po meczu z Białorusią. Siedzieliśmy i nic nie mówiliśmy przez około 5 minut. Potem było tłumaczenie się nawzajem. Niestety nie zapisaliśmy - brak miejsca na memorce.
Inna śmieszna sytuacja. Nikomu z moich znajomych takie coś się nie zdarzyło. Otóż grałem sobie w Iss1. Konsola atakowała. Oddała strzał z linii końcowej boiska. Piłka szła na słupek. Mój bramkarz złapał piłkę, ale jednocześnie przeniknął przez słupek. Potem odbijał sobie piłkę. Problem w tym, że przy okazji ślizgał się (stał w miejscu ale się przesuwał) do środka boiska. No i odbijał sobie tę piłkę i jechał do środka. Jak już był przy linii środkowej, to wykopał piłkę. A ja szukałem szczęki po podłodze. Zdarzyło się Wam coś takiego?
Pozdrawiam.

Sołtys

Zdarzyło? Jeżeli tak, to piszcie o tym! List Sołtysa nie wymaga raczej komentarza. Rzeczywistość i ISS przenikają się wzajemnie...

Heya!
Jak wygląda gra w ISS u mojej rodziny? Yezu, jedno wielkie darcie, kłótnie, bijatyki, nerwy i przekleństwa. A przeważnie zaczyna się tak:
jest grupa ludzi, która kocha konsole i gry. Wszyscy chcą grać... Na początku jak już się przyjdzie ze szkoły (albo z innych wojaży), to ZAWSZE ktoś siedzi przy konsoli. Przychodzą qmple, i w domu nagle robi się ciasno... Rodzice i dorośli są nieźle wkurzeni. Ale mimo to dziatwa okupująca sprzęt i pokój, prawie w ogóle nie zwraca uwagi na pogróżki i darcie ze strony starszych. Żeby nie było, w pokoju takim przebywa nieraz maksymalnie osiem osób. Z tym, że takie spotkania odbywają się niekiedy prawie codziennie... co pozostawię bez komentarza. No spoko, wszyscy grają w ISS, jest wielki gwar, jedni się śmieją, drudzy kłócą, ogólnie jest klimat... Ale tylko do pewnego momentu... Tym momentem jest przybycie do domu Sebastiana, mojego kuzyna (a brata Mateusza, który to organizuje imprezy spod znaku ISS Party Live). Sebastian nienawidzi sportu. I co za tym idzie piłki nożnej, no i ISS. Jest zatwardziałym przeciwnikiem, tej jakże pięknej gry. Oczywiście gdy widzi na ekranie ISS, natychmiast rzuca tekst typu - „Mateuszek wyłączaj TO. Chcę se pograć w Tekkena i Finala...". Ofkoz, Mateuszek nie zgadza się na tę „prośbę", toteż dochodzi do ostrych pojedynków słownych... a jeśli nie ma nikogo ze starszych, pewna jest walka (pomiędzy Sebkiem [TK3] a Mateo [ISS]), z której jak zawsze, zwycięsko wychodzi Sebastian (przypominam - przeciwnik ISS).... ehhh
Ale to nic, zawsze wtedy kiedy do domu przybywa wróg piłki nożnej, my, czyli ekipa od ISS, przenosimy się na prawdziwe boisko i zaczynamy grać (bo cóż innego nam pozostaje). Podobno sport to zdrowie... ale my i tak wolimy ISS...
PS: Na koniec korzystając z okazji chciałbym pozdrowić: PS2 i MGS2. Aha, no i zapomniałbym. Pozdrawiam też ekipę od ISS i PSX/PS2, czyli: Bietkę, Perłę, Bronta, Sabcię, Kubusia, RSZ (POpatrz:), Strusia, Patę, Egona i Agę [Bęczków].

Cya, Regards, Tomek/Struna

Samo życie! Popatrzcie jednak na konflikt Mateusza (ISS) z Sebastianem (Tekken) z drugiej strony. Gdyby wszyscy młodzi piłkarze zamiast trenować, grali w ISS, to kto by grał w lidze? Jednak patrząc na umiejętności naszych ligowców, dochodzę do wniosku, że jednak wybrali ISS'a albo inne działania zastępcze...

(NIE)USTAJĄCY KONKURS NA BRAMKI Z ISS'A

Z konkretnych powodów jestem zmuszony zawiesić konkurs na bramki z ISS'a w tym numerze i przesunąć rozwiązanie konkursu na samobója (nr 38 Neo+) oraz bramkę strzeloną szczupakiem (nr 39) do numeru lutowego (40), który ukaże się w kioskach pod koniec stycznia 2002.
Powody są dwa. Po pierwsze: Poczta Polska nie wyrabia się z dostarczaniem Waszych kart pamięci i kaset (w połowie listopada dostałem kartę pamięci z bramką do konkursu z nr. 37 Neo+ - strzał z wolnego). Po drugie: czas pomiędzy ukazaniem się w sprzedaży jednego numeru, a zamknięciem kolejnego to tylko około trzech tygodni. To stanowczo za mało czasu na to, byście bramki strzelili, wysłali je i... Patrz powód pierwszy. Robię to z myślą o Was. Zapewniam, że nic nie stracicie!

W numerze lutowym znajdziecie więc podwójną porcję najlepszych bramek! W tym momencie rozkład zajęć dla Was na najbliższe miesiące jest następujący:
- Luty (nr 40 Neo+) najgłupszy samobój (tylko gole z opisem Own Goal) i bramki strzelone „szczupakiem" czyli z lecącej główki. Karty pamięci lub kasety wideo wysyłajcie do 5 stycznia 2002 po tym terminie istnieje obawa, że nie dotrą na czas.
- Marzec (nr 41 Neo+) bramka strzelona bezpośrednio z rzutu rożnego. Karty pamięci i kasety wysyłajcie do 5 lutego 2002.

Za miesiąc podam wymagania konkursu, którego rozwiązanie nastąpi w numerze 42 Neo+

Po raz kolejny i chyba nie ostatni podaję zasady konkursu:
- Do konkursu przyjmujemy bramki strzelone tylko i wyłącznie w Europejskich (PAL) wersjach ISS, ISS 2 na PlayStation oraz PRO EVOLUTION SOCCER na PS2. Zapisane na kartach pamięci lub nagrane na kasety wideo. Nie jest istotne kim, komu i na jakim poziomie trudności strzeliliście bramkę. Chyba, że konkurs na dany miesiąc przewiduje jakieś utrudnienia.
- Dołączajcie do karty/kasety krótkie info: w jakiej część ISS'a zdobyte są bramki, i na którą edycję konkursu je przysyłacie (miesiąc). Mile widziane są znaczki pocztowe.
- Adres: NEO PLUS, skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81. Z dopiskiem na kopercie: ISS PARTY
- Nagrody dla zwycięzców przesyłamy pocztą
- Karty pamięci przysłane na jedną edycję konkursu odsyłamy po miesiącu od otrzymania (a nie od momentu, w którym je wysłaliście
- doliczcie sobie 2-3 tygodnie na obsuwy w wykonaniu Poczty Polskiej).

- KASET WIDEO NIE ODSYŁAMY!

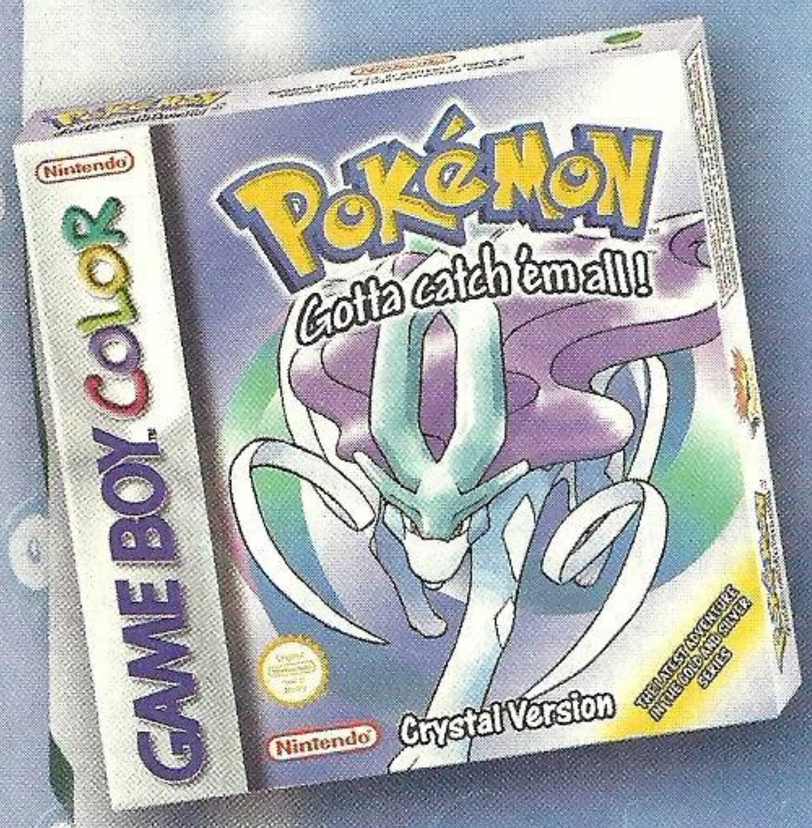
Dystrybutor:
Lukas Toys Sp.z o.o
Ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław

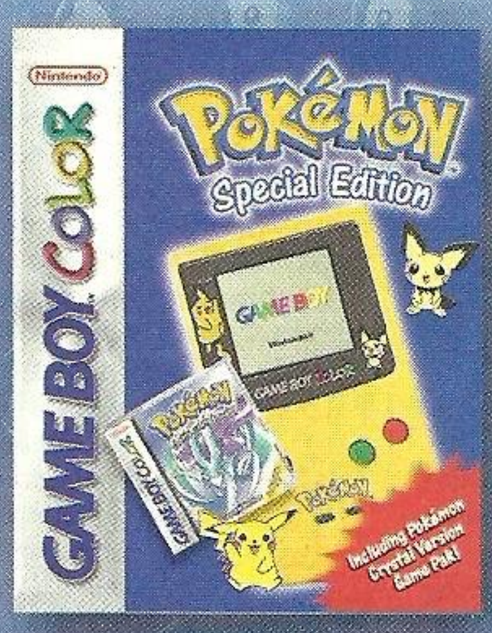
www.nintendo.com

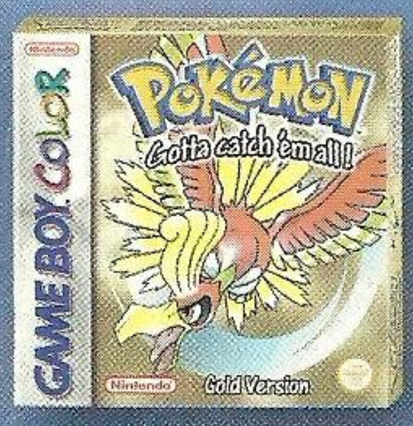
Pokémon

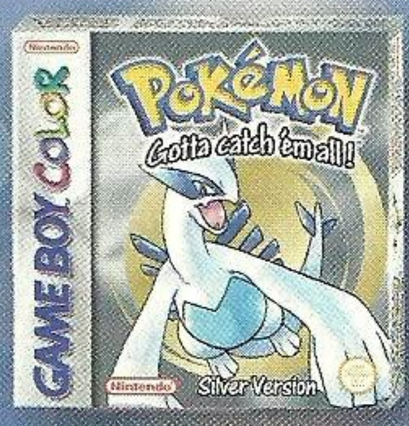
Gotta catch 'em all!™

Rozwikłaj tajemnicę









Nintendo®

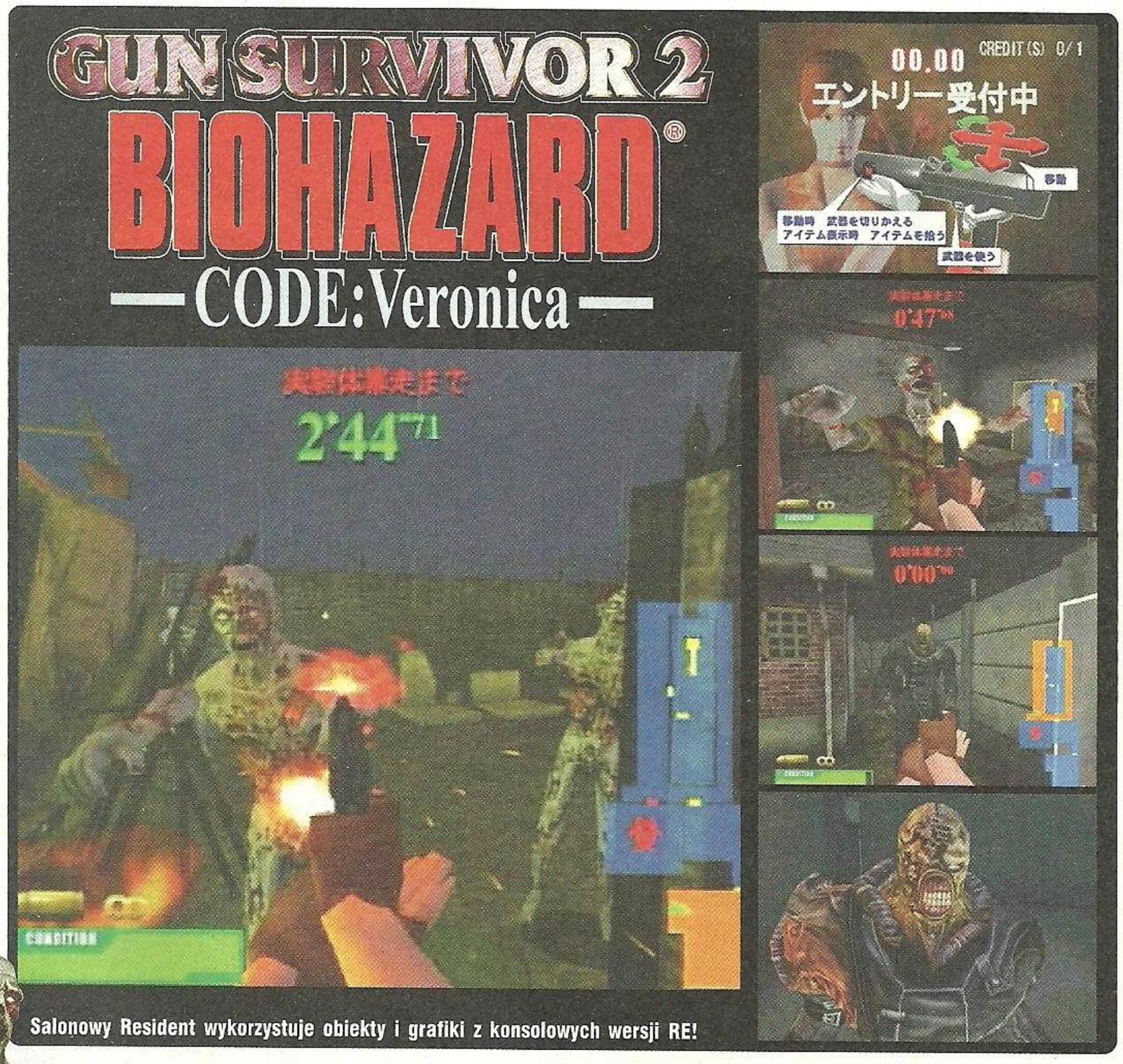
GAME BOY COLOR™

© 1995–2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

ARCADIA

Z VALEM B. PRZEZ ŚWIAT SALONÓW

To chyba pierwszy przypadek, w którym gra znana przede wszystkim z konsol i PC-tów trafiła do salonów gier i to jako automat firmowany aż przez trzech tuzów z salonowego ogródka: CAPCOM, NAMCO i SEGĘ. Co to się porobiło...

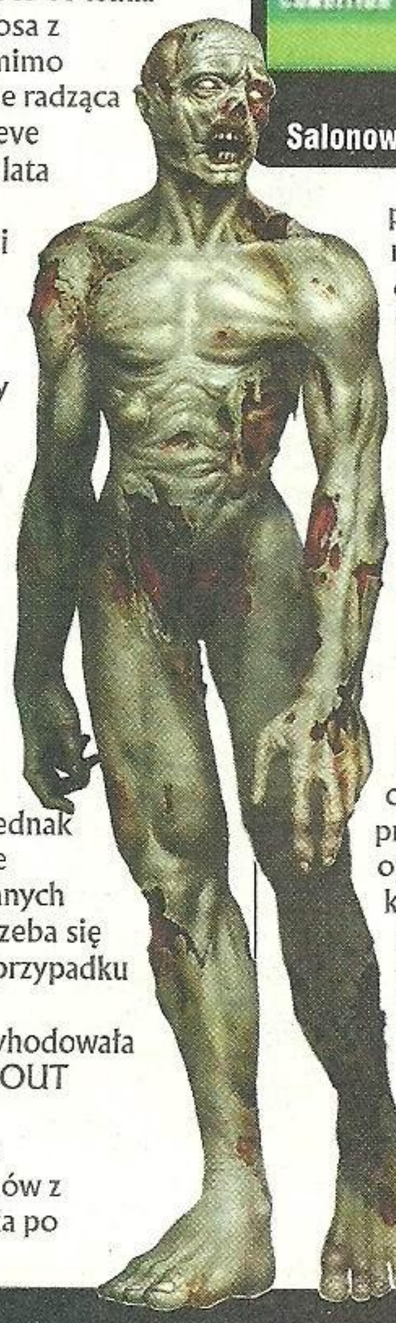


Salonowy Resident wykorzystuje obiekty i grafiki z konsolowych wersji RE!

O możliwości przeniesienia tej gry do salonów, mówiło się już conajmniej od roku. Większość obserwatorów rynku arcade nie traktowała jednak poważnie tej wiadomości i sądziła ,że sprawa zakończy się na zapowiedziach - podobnie jak miało to miejsce w przypadku znanej sprzed paru lat inicjatywy nazwanej Arcade PC. Szumnie ogłoszono wtedy, że wkrótce w salonach pojawi się QUAKE. Nie wiem czy zdajecie sobie sprawę, że powołany kilka lat temu zespół odpowiedzialny w Microsof za system Arcade PC stanowił zalążek, na bazie którego powstaje obecnie X-Box. Mało tego - coraz poważniej mówi się także o wznowieniu prac nad platformą Arcade PC, tym razem przy współpracy Microsoftu i Segi.

Wróćmy jednak do RESIDENT EVIL. Salonowa mutacja tej gry wykorzystuje pomysł CAPCOM, obudowę i guny NAMCO znane już z GUNMAN WARS i silnik SEGI w postaci systemu NAOMI. Jak widać kryzys w branży gier video to także pozytywne zmiany w myśleniu twórców gier i zacieśnienie współpracy dotychczasowych rywali na rynku, mające na celu głównie ograniczenie kosztów automatów.

RESIDENT EVIL to seria znana od lat z licznych wersji na domowe konsole. W związku z tym nie ma chyba gracza, który nie spotkałby się z zombiakami z Racoon City, korporacją Umbrella i zagrożeniem biohazardem. Automat arcadowy, istniejący obecnie wyłącznie w wersji Twin proponuje nam dwoje bohaterów do wyboru. Każdy z nich dysponuje własnym, 29-calowym ekranem. Claire Redfield to 19 letnia siostra Chrisa- komandosa z oddziału S.T.A.R.S. , mimo młodego wieku świetnie radząca sobie z shotgunem. Steve Burnside - choć o dwa lata młodszy od swej towarzyszki broni - robi sporo zamieszania granatnikiem. Jeśli chodzi o pozostałe bronie, jakie twórcy gry oddali bohaterom do wykorzystania, to nie ma tu takiego wyboru jak w wersjach konsolowych. Zwykły pistolet, Magnum i karabin maszynowy, to oprócz wspomnianych wcześniej shotguna i granatnika wszystko, na co możemy liczyć. Jednak wersja Arcade nigdy nie będzie mieć rozbudowanych opcji wyboru i z tym trzeba się niestety liczyć także w przypadku BIOHAZARDU.



Tym razem Umbrella wyhodowała zombiarstwo na LOCKOUT ISLAND. By zapobiec nieszczęściu, mamy do pokonania pięć poziomów z błyskotkami do zebrania po drodze. By zakończyć poziom, musimy znaleźć ukryty na nim klucz i udać się z nim do wyjścia. Prowadzą nas zielone strzałki i mapa w prawym dolnym rogu ekranu. Po drodze zbieramy fanty i broń za pomocą przycisku Control umieszczonego na karabinku z lewej strony lufy. Ten sam przycisk służy także do zmiany broni w trakcie gry. Oczywiście nie wolno zapominać o apteczkach FIRST AID, bo szybko opadniemy z sił, a dobra kondycja to jeden z warunków ostatecznego rozwiązania problemu korporacji Umbrella i opuszczenia wyspy w jednym kawałku.

Nasz pasek życia znajduje się w lewym dolnym rogu, a ponad nim widoczny jest zapas amunicji. Niestety zniknął gdzieś elektrokardiogram, tak charakterystyczny dla wcześniejszych wersji RE. Na środku - jak w innych tego rodzaju grach - widzimy aktualnie używaną broń. Każda z broni ma przypisaną na stałe celność i moc. Niestety naszego „guna" nie sposób przechylić w górę lub w dół, a na ekranie nie ma uwidocznionego celownika. Dodatkowo „masakrę" zombiarstwa utrudnia długi stosunkowo czas przeładowania strzelb zastosowanych w automacie.

Jak już wspomniałemm, wykorzystano tu system sterowania znany z GUNMAN WARS (podwójna strzelnica z mechami i systemem NamCam, niestety mało popularna na świecie). Broń pełni tu jednocześnie rolę joysticka i przesuwając ją w lewo i w prawo, do tyłu, bądź w przód uzyskujemy odpowiedni ruch postaci na ekranie. Ponieważ wybrano taki właśnie system sterownia bohaterem, gra bardziej przypomina typową FPP, niż przygodówkę, do której CAPCOM przyzwyczaił nas w poprzednich odsłonach sagi o genetycznych eksperymentach.

Zasada przeżycia jest prosta- strzelaj do wszystkiego, co się rusza i nie poddawaj się nawet, gdy myślisz, że jesteś w sytuacji bez wyjścia. Podchodź jak najbliżej do przeciwnika by dostać „critical attack". Jest to ryzykowne, ale można zyskać dużo czasu odliczanego nieubłaganie w górnej, środkowej części ekranu.

Pomysł, by znaną do tej pory wyłącznie z domów grę pchnąć do salonów (choć w nieco zmienionej formie), wydaje się być swego rodzaju sondą zapuszczoną przez najsilniejszych z pozostałych na rynku arcade producentów.

Jeśli się uda, możemy się spodziewać wkrótce innych tytułów znanych do tej pory wyłącznie z konsoli.

Ogólnie rzecz biorąc forma coraz bardziej przerasta treść i to, czego rozpaczliwie potrzebują firmy to pomysł na całkiem nową grę. Grę, która pozwoliłaby wyciągnąć rynek arcade z postępującej zapaści. Taka całkiem nowa produkcja może zdecydowanie bardziej zachęcić do korzystania z salonów gier niż trzydziesta z kolei wersja STREET FIGHTERA, dziesiąta KING OF FIGHTERS, ósma RESIDENT EVIL, piąta TEKKENA czy VIRTUA FIGHTERA. Jeśli coś takiego się pojawi, możecie być pewni, że z przyjemnością Was o tym poinformujemy.

Val B.

GAWĘDY PO FAI

Parę dni temu odbyła się amerykańska premiera XBoxa, czas więc bliżej przyjrzeć się tej bestii. Spróbuję odpowiedzieć na 5 pytań, które z tej okazji mogą cisnąć się fanom konsol na usta.

Czy to dobrze, że Microsoft zrobił XBoxa i że wtrynia się na rynek?

Dobrze. Każda konkurencja jest dobra, bo wymusza lepsze usługi i niższe ceny. Niby banalne, ale nie rozumie tego 90% polskich polityków, a co dopiero szerokie masy, zwane też przez Niziurskiego ciemną masą krytyczną. Nikt nikomu XBoxa nie wciska, każdy go może albo kupić, albo nie kupić. Tymczasem potrzeba sprostania właśnie rzeczonej konkurencji spowodowała, że nasz ulubieniec Wiluś Gates zrobił maszynkę najbardziej technicznie zaawansowaną (w porównaniu do rywali, a więc PS2 i Gamecube'a). Właściwie w każdym elemencie XBox jest lepszy (mam wątpliwości ewentualnie co do kontrolera), na czym oczywiście skorzystamy głównie my, gracze.

Dochodzi nawet do tak zadziwiających sytuacji, jak wywiad Kunitake Ando - szefa i CEO Sony - dla Financial Times. Ando stwierdził bowiem, iż „największym zagrożeniem dla PS2 jest to, że Xbox może zmienić cykl życia konsol", zazwyczaj 5-letni. Ando przypuszcza, iż microsoftowy atak może spowodować pojawienie się na rynku PS3 „dużo wcześniej", niż to wynika ze standardowych kalkulacji. Dla mnie to jest oczywiste przyznanie, że Xbox, dzięki m.in. twardemu dyskowi i karcie ethernetowej jest hardwarem lepszym, i stanowi dla PS2 prawdziwe niebezpieczeństwo. Z czym zresztą - żeby uspokoić fanów Soniaka - nie zgadza się część ekspertów, którzy zauważają, iż obecna liczba 7.2 miliona konsol PS2 sprzedanych w USA, w roku 2004 osiągnie wartość 34 milionów, przy 20 milionach XBoxa i 18 milionach Gamecube'a.

Czy są jakies fajne gry, ale tak bez ściemy?

Są i będą. Oglądałem ostatnio na jakiejś niemieckiej telewizji 40 minut filmów z Xboxa, i niektóre z gier zapowiadały się wręcz niewiarygodnie. Oglądając takie Gunvalkyrie czy Enclave aż robi się ciepło na sercu. Gwoli sprawiedliwości niektóre z gier były totalnie crap'iaste, jak to zwykle bywa, ale po to właśnie kupujecie Neo+, by oddzielić ziarno od plew. Amerykanie na razie zrobili swoją własną listę, która wygląda tak:

Gry do kupienia: Halo (najlepsza gra), Dead or Alive 3, Madden NFL 2002, Project Gotham Racing
Gry do pożyczenia: AirForce Delta Storm, Dark Summit, Fuzion Frenzy, NFL Fever 2002, NASCAR Thunder 2002, NHL Hitz 20-02, Oddworld: Munch's Oddysee, Tony Hawk's Pro Skater 2x, TransWorld Surf
Gry do olania: 4x4 Evolution 2, Amped, Cel Damage, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Mad Dash Racing,
Test Drive Off-Road: Wide Open

Czy DVD w Xboxie ma sens czy nie?

Zależy dla kogo. Dla przeciętnego śmiertelnika oczywiście tak. Wymagający videofile i tak nie kupują konsol jako odgrywarek DVD. Jeśli robi ci różnicę to, czy masz telewizor 50 Hz czy 100 Hz, wówczas Xbox będzie za cienki - nie posiada bowiem robiącej furorę featurki „progessive scan". Dodatek ten, w skrócie rzecz biorąc, znacznie polepsza jakość odtwarzanych filmów dzięki wyciskaniu z twojego telewizora maksimum możliwości i dodawaniu klatek filmu tam, gdzie ich wcześniej nie było. Jak jednak mówiłem, większość osób różnicy nie zauważy. Tak czy owak, za DVD trzeba w XBoxie wysupłać dodatkowe 100 złotych, bo bez pilota to w ogóle bez sensu i nie działa.

Ej, no ale XBox to taki podrasowany pecet, nie?

Nie. To znaczy, teoretycznie tak, bo bebechy ma pececiarskie: G-Force 3, procesor Intela, itd. Ale na tym się kończy. Microsoftowi bardzo zależy, aby było jasne i klarowne, iż XBox to konsola, a nie kolejny PC. Dlatego też ukaże się mnóstwo gier, które będą „exclusive", a więc wyłącznie na XBoxa, jak np. smakowicie zapowiadający się Unreal Championship czy wspomniana już Enclave. Do końca nie jest jasne, jak to będzie z Dead or Alive 3, ale jeśli tytuł pozostanie „exclusive", to już on sam warty jest kupna iksboksa.

Dobra, jest jeszcze coś, o czym nie wiemy?

Gulash et consortes bombardują was informacjami non-stop, pozostaje mi więc tylko dodać trochę własnych przemyśleń. Przyznam, że z całego pomysłu, z całego przedsięwzięcia, najbardziej podoba mi się nie hardware, nie gry, nie „power" maszyny, ale jej ...ideologia. W tajnych dokumentach Microsoftu, które miałem okazję oglądać, wspomina się, że na konsolę ową najszybciej aprobowane będą gry akcji dla grupy wiekowej 25-40 lat. O czymś takim do tej pory nie słyszano. Miałem wątpliwości, czy jest to prawda, do momentu, kiedy nie zobaczyłem amerykańskich reklam telewizyjnych, które są utrzymane w całkowicie innym stylu, niż dotychczas. Mało jest reklam typowych (fragmenty z gry), a więcej zakręconych, pozostawiających widza w zaskoczeniu.

Na przykład reklama „reality" (rzeczywistość). Przez cały czas widzimy tylko logo Xboxa, zaś w tle komentator mówi: „Postacie... wyglądają jak prawdziwi ludzie. Ubrania... wyglądają jak prawdziwe ubrania. Chmury... wyglądają jak prawdziwe chmury". I w momencie, kiedy pomyślałem, że to bardzo schematyczne, tak reklamować jakość grafiki, usłyszałem: „Biada tym, którzy kupują Xboxa po to, by uciec od rzeczywistości". Genialne. To naprawdę przyjemne wiedzieć, że ktoś w końcu nie traktuję cię jak idiotę, wciskając kolejną „Ramę na działce"...

Biada tym, którzy nie mają znajomości w USA i muszę czekać na konsolę do marca...

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem oddziału developerskiego firm Lemon Interactive. A te poglądy są jego własnymi.

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

KONSOLOWE KOMPENDIUM 3 – DREAMCAST

Biblia dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista opisów:

Blue Stinger
Marvel VS Capcom
Resident Evil 2
Illbeed
Capcom vs SNK
18 Wheeler APT
Sega GT
Phantasy Star
Dead Or Alive 2
Tony Hawk 1
Crazy Taxi
Shadow Man
Evil Dead
Soul Reaver
Dino Crisis
Urban Chaos
Resident Evil 3
Rayman 2
UFC
Metropolis M-SR
Quake III Arena
Soul Calibur
Power Stone 2
Tony Hawk 2
Tomb Raider 4
Dave Mirra BMX
Ready 2 Rumble 2
SF Alpha 3
Virtua Fighter 3
Alone In The Dark
Power Stone
Residenrt Evil CV
Shenmue
Virtua Tennis
Rec. Of Lodoss War
Chu Chu Rocket
Marvel vs Capcom 2
Street Fighter III
Nightmare Creatures 2
Tomb Raider 5
Grandia 2
Sonic Adventure
House of the Dead 2

cena
15 + 4.90 = 19.90
koszty przesyłki

DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

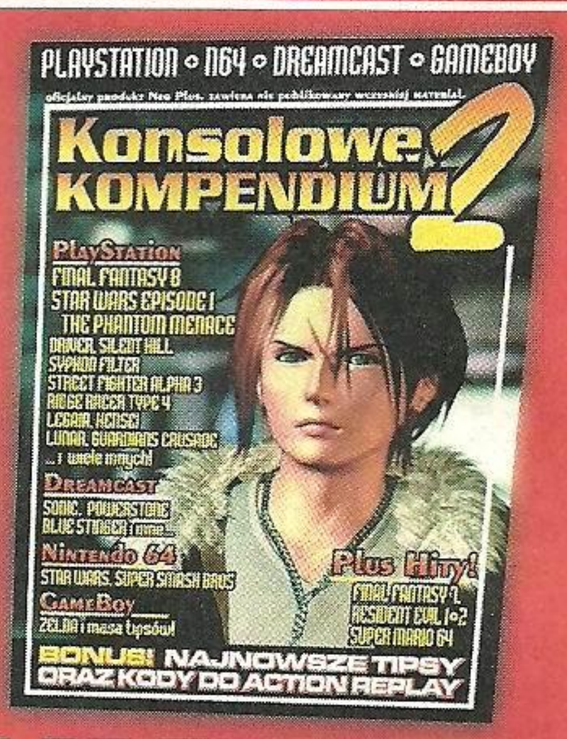
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

cena
18 + 4.90 = 22.90
koszty przesyłki

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych sezonu 1999-2000. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Ponad 300 stron!!!



KONSOLOWE KOMPENDIUM

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.

Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do:TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

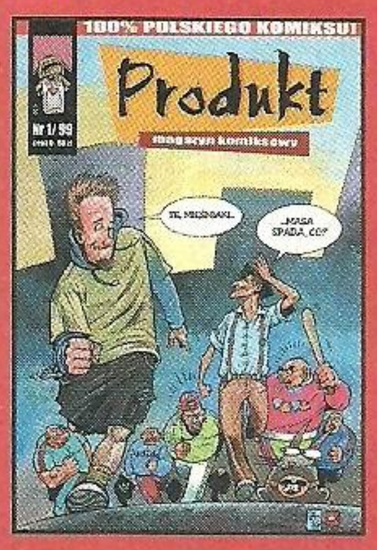
cena
10 + 4.90 = 14.90
koszty przesyłki

TERAZ W NOWEJ, NIŻSZEJ CENIE - 14.90 ZŁOTYCH!

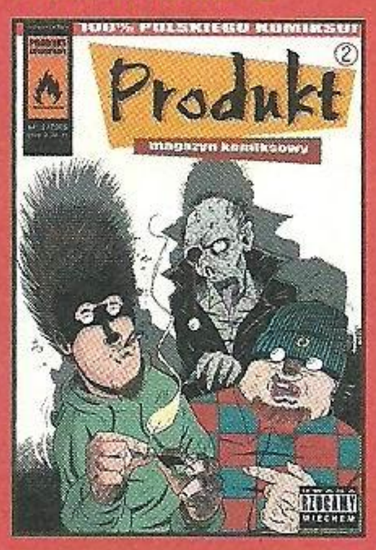
MAGAZYN KOMIKSOWY „PRODUKT"

Magazyn komiksowy tylko dla dorosłych (i to o mocnych nerwach). Jeśli masz problemy z kupieniem go - zamów!

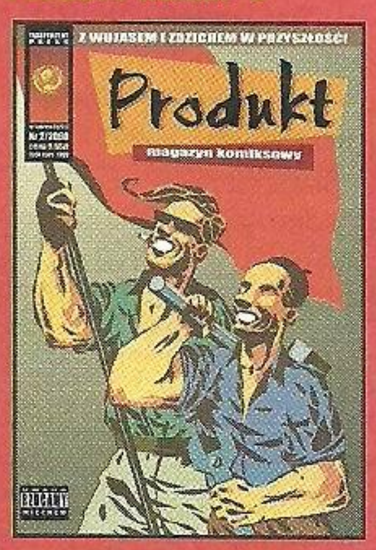
Produkt numer 1



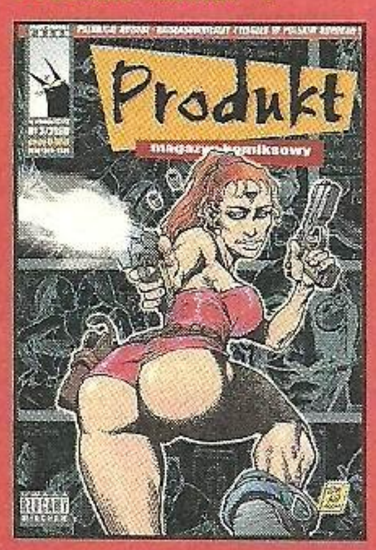
Produkt numer 2



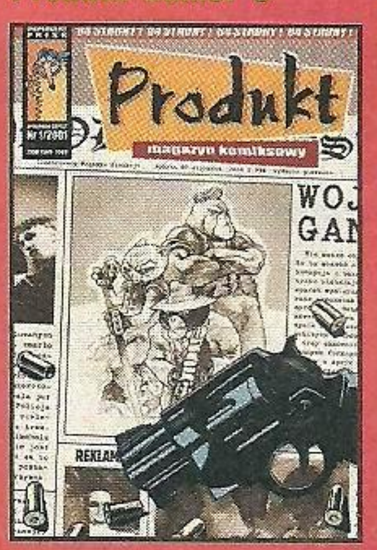
Produkt numer 3



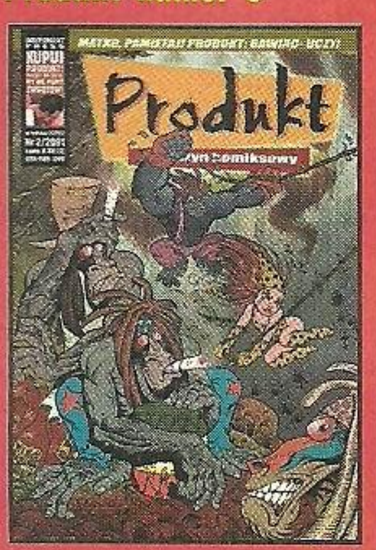
Produkt numer 4



Produkt numer 5



Produkt numer 6



NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON W

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, Produktu bądź Neo Plus Video wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 35 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - tylko 70 zł (w tym 7% vat)

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

ARCHIWALIA

Potrzebujesz recenzji lub opisu? A może kolekcjonujesz Neo Plus i brakuje ci kilku numerów? Jeśli przegapiłeś którąś z poprzednich edycji naszego magazynu, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu!

NUMERY o1 - o5 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: Legend Of Zelda, Toca 2, Tomb Raider 3, Xenogears, Xtreme-G 3, A Bug's Life, Brave Fencer Musashi, Bushido Blade 2
EXTRA: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach oraz test japońskiego Dreamcasta
OPISY: Crash Bandicoot 3

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-Type Delta, Star Wars Rogue Squadron, Starshot, Music, Invasion, NBA Jam 99, C3 Racing, Top Gear Overdrive, V-Rally 99, Legend, Glover i nne
EXTRA: Sonic Adventure - pokaz mocy Dreamcasta
OPISY: Turok 2, Music

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: Akuji, Castlevania 64, Attack of Saucerman, Metal Gear Solid, Sensible Soccer, WCW Thunder, Tiny Tank, Premier Maganer...
EXTRA: ATEI 99 - raport z wystawy automatów
OPISY: Civilization 2, Rogue Sauadron

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Mario Party, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter 2 i inne...
EXTRA: Testujemy japońską wersję Final Fantasy VIII
OPISY: Syphon Filter 2, Silent Hill

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: Asterix, Beetle Adventure Racing, Gex 3, Kensei The Sacred Fist, KKND2, Need For Speed 4, Ridge Racer Ttype 4, King Of Fighters 98, Um Jammer Lammy, i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW - pierwszy w raport z japońskiej wystawy gier
OPISY: Populous3, Tips&Tricks

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: Street Fighter Alpha 3, Omega Boost, Speed Freaks, Super Smash Brothers, Warzone 2100, Gta London 1969, Big Air, Hard Edge, Global DOmination i inne!
EXTRA: E3 1999 relacja prosto z Kalifornii oraz Technikum czyli słowniczek gwary technicznej (że co?)

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: Star Wars Episode 1 Racer, Ape Escape, Bloody Roar 2, Driver i inne
EXTRA: Jak pracować w branży, czyli praktyczny poradnik dla wszystkich pragnących grać za pieniądze
OPISY: Star Wars Episode 1 Racer

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: Dino Crisis, Bugs Bunny: Lost In Time, Deception 2, Metal Gear Solid Integral,
EXTRA: Dreamcast - podsumowanie przed europejską premierą
OPISY: Bugs Bunny Lost In Time, Dino Crisis, Metal Gear Solid VR Missions, Echonight, Fighter Maker.

ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 35 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 70 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
NEO PLUS - każdy numer w cenie 6.42 (z 7% vat)
GAMEBOY MAGAZYN - każdy numer w cenie 5.99 (z 7% vat)
Zamawiam Nplus/GBM::

PRODUKT
zamawiam następujące numery Produktu (każdy w cenie 6.66 zł)
Produkt numery:

SWW 2712

KOMPENDIUM KONSOLOWE
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 14,90 zł.

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)

Kompendium Konsolowe 3 - Dreamcast
NOWOŚĆ!
☐ Zamawiam książkę KK3 i wpłacam na konto PHU "FAT" kwotę 19.90 zł. (zawiera koszty przesyłki)

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 14 październik 99
OPISY I RECENZJE: Legacy Of Kain: Soul Reaver, Final Fantasy 8, Shadowman, Soul of the Samurai - Ronin Blade
RECENZJE: Tony Hawk's Skateboarding, Revolt, Tar Wars Episode 1
EXTRA: ECTS 1999

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 18 luty 00
OPISY I RECENZJE: Gran Turismo 2, Donkey Kong 64, Vandal Hearts 2, Shaolin, Amerzone
RECENZJE: Ace Combat 3, Armorines, Music 2000, Rainbow Six, Saga
EXTRA: Pokemon - wszystko co warto wiedzieć, DC trzecia generacja - przedstawiamy Shenmue i inne

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, Saga Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsoli Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 32 maj 01
OPISY I RECENZJE: Illbleed, SSX, ISS Pro Evolution 2, Valkyrie Profile, Rainbow Six Rogue Spear
RECENZJE: MDK 2 PS2, Shadow Of Memories, Panzer Front, ATV Fury
EXTRA: GAMEBOY ADVANCE - test maszynki, megazapowiedzi Alone In The Dark i Dark Cloud, test ekranu

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 17 styczeń 00
OPISY I RECENZJE: Tomb Raider 4, Dune 2000, Toy Story 2, Medal Of Honor, 007 Tomorrow Never Dies
RECENZJE: Test Drive 6, Soul Calibur, Vigilante 8 2nd Offence, NBA Live
EXTRA: PSX w roku 2000 - na co jeszcze czekamy

NEO PLUS nr 19 marzec 00
OPISY I RECENZJE: Resident Evil Gun Survivor, Chase The Express, Tombi 2, Gran Turismo 2 część 2, Shaolin część 2, Vagrant Story część 1
RECENZJE: Crazy Taxi, ECW Hardcore, NBA 2K, Marvel vs Capcom,
EXTRA: RESIDENT EVIL - geneza,

NEO PLUS nr 21 maj 00
OPISY I RECENZJE: Front Mission 3, Syphon Filter 2, Vampire Hunter D, Medlevil 2, Urban Chaos, Vagrant Story cz 3
RECENZJE: Colony Wars Red Sun, Slave Zero, Jedi Power Battles,
EXTRA: Tekken Tag Tournament vs Dead Or Alive 2 - pojedynek

NEO PLUS nr 23 lipiec/sierpień 00
OPISY I RECENZJE: Nightmare Creatures 2, Dracula, Resident Evil: Code Veronica, Legend Of Mana, Grind Session, Perfect Dark
RECENZJE: Colin McRae 2.0, Legend Of Dragoon, MDK 2, Euro 2000,
EXTRA: E3 raport z Los Angeles część 2, Historia gier video, Matura gracza

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC, Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 29 luty 01
OPISY I RECENZJE: Grandia 2, Breath Of Fire 4, Evil Dead, The Road to El Dorado
RECENZJE: Kessen, Starlancer, Kao, Rayman Revolution, Nba 2K1 i inne
EXTRA: ISS PARTY - artykuł o Iss Pro Evo, test japońskiej wersji Bouncera na PlayStation 2

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, O2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connected - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 33 luty 01
OPISY I RECENZJE: ALONE IN THE DARK. Silver, Mat Hoffman Pro Bmx, Valkyrie Profile cz.2
RECENZJE: Worms World Party, Conker's Bad Fur Day, Skies Of Arcadia, Confidential Mission i inne
EXTRA: megazajawki Final Fantasy X i Sonic Adventure 2, relacja z E3 cz 1.

GAMEBOY MAGAZYN nr 1
OPISY: POKEMON GOLD & SILVER
RECENZJE GBC: Pokemon Gold & Silver, Tomb Raider 2, Pokemon Pinball, Pokemon Puzzle, Mag-Nation i inne!
RECENZJE GBA: Super Mario Advance, Castlevnia, Tony Hawk, GT Advance, F-Zero, Army Men i inne!

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

telefon: .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

|_|_|-|_|_|_| .....

na dobro: FAT Obsługa sprzedaży wysyłkowej
na rachunek w: PBK IX o/Warszawa
numer rachunku: 11101646-411640001913

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

F.A.Q

Witam. Dziś na część listów odpowiadam ja, a na część Marcellus, zwany także Marcelim lub Marcelem. I znów Xbox nie daje Wam spokoju. No i dobrze - niech się coś dzieje. Do przeczytania przed Świętami.

gulash@neoplus.com.pl

GRACZ PO PRZEJŚCIACH

Witam!
Jeśli wydrukujecie ten list to będą jajca, bo tak jakoś dziwnie się składa, że nie czytam was od początku (jak prawie wszyscy, którzy do was piszą), nie czytam was regularnie (jak prawie wszyscy, którzy do was piszą), i nie siedzę w elektronicznej rozrywce od czasów prehistorii czy tam średniowiecza (jak wiele osób, które do was pisze). Broń Boże nie odbierzcie tego w ten sposób, że ja jestem obrażony, bo Wy drukujecie listy od jakiś tam weteranów, nie. Chciałem opowiedzieć moją króciutka historię. Zaczęło się od Atari u kuzyna, spoko, byłem tylko zbyt młody, żeby pojąć, na czym polega machanie joystickiem i nie potrafiłem pojąć zasad gry w Spy vs. Spy, potem Amiga (i to do tego 600) rodzice kupili mi ją, kiedy wychodziła już z „mody", na któreś tam urodziny dostałem kasę, za która zakupiłem sobie nowiutkiego, śliczniutkiego GameBoy'a Pocket. Niestety, mój ojciec nie pracował w cyrku, ja nie bywałem zbyt często w podróży, a od małego ekranu powykręcałem sobie gałki oczne i tak po jakiś 3 miechach GameBoy wylądował w szafce (czasem do niego powracam). I wtedy w 1997 rodzice kupili mi PSX'a, zakochałem się od razu, i to strasznie, szaleńczo, pamiętam, że moją pierwszą grą był Soul Blade. Potem były inne spoko gierki. Muszę wspomnieć o Metal Gear Solid, jest to moja ulubiona i najlepsza na świecie gra wszechczasów (Specjalne misje z Ninją, to też niezły czad). Tak kochałem PSX i Sony za gry, które mi dawało, że pozostałem im wierny i postanowiłem być uczciwy, nigdy nie kupiłem pirata. Moja konsola ma prawie cztery lata, a nie jest przerobiona, to mały fenomen, jeżeli chodzi o moje miasto.
Następny był Komp... wow! Wtedy to mi odwaliło, szczególnie z Internetem, kurde, a miał służyć do edukacji... Plejak leżał pod łóżkiem, a ja przy biurku przed monitorem. Ale przyszedł czas, że magia PieCa pękła jak bańka mydlana, wróciłem do Plejstacji. Nie będę już rozciągał wstępu, bo jest wystarczająco długi. O co mi chodzi? A o to, że ostatnio byłem chory na anginę i przechodziłem ją naprawdę ciężko. Wysłałem mamę do sklepu po SPIDERMANA fajo, grało się super, szkoda ze przez dwa dni, a potem nuda, nuda, nowe Neo Plus, znów nuda. Znowu zachorowałem, znowu na anginę... Zagrał bym sobie, ale w co? Ale jakoś czuje, że to już nie będzie to. Coś się we mnie złamało, nie lecę już z wywieszonym jęzorem po urodzinach kupić grę, wyrosłem z tego czy co? Cholera, nie! Ja dalej to kocham, dalej kocham moją szarą konsolę! Ale dlaczego gdybym miał dwie stówy w kieszeni (a nie mam) to długo zastanawiałbym się nad kupnem gry? Czy Spiderman był moją ostatnią grą? Czy coś się we mnie wypaliło, czy muszę od tego po prostu odpocząć?

Brudny Harry Porter

P.S. Hm... No i tak sobie trochę popisałem, ale myślę ze nie wygłupiłem się bardzo;-)

Sporo przychodzi listów od „graczy po przejściach". Wypalają się, tracą zainteresowanie, itp. „Co robić?" - pytają. Można próbować odpoczynku, ale lepiej (jeżeli chce się jeszcze kiedyś grać) kupić sobie nową, wymarzoną gierkę (albo od razu konsolę!) i grać dalej. Nie wydaje mi się, żeby jakikolwiek gracz mając przed sobą Snejka w MGS2 mógł powiedzieć. „Nuda, nie grzeje mnie ta gra, coś się we mnie wypaliło...". Jeżeli brak jest kasy to trzeba wracać do ukochanych lecz od dawno kurzących się na półce tytułów. A przypadkom pozornie nieuleczalnym składam szczere kondolencje i żegnam... Z nadzieją, że kiedyś wrócą na łono matulki - konsoli!

ZBULWERSOWANY!

Cześć, cześć
W listopadowym numerze, w artykule „ Rzecz o dźwięku" napisaliście, że: „Od czasu gdy konsola była kojarzona z piszczącym Pegasusem..." itd. Dlaczego np. nie napisaliście: „Od czasu gdy konsola do gier była kojarzona z piszczącym GameBoy'em...". Jestem bardzo tymi słowami zbulwersowany! Ja osobiście nie posiadam już Pegasusa (ale kiedyś go posiadałem), lecz uważam, że nie należy tak mówić o konsolach słabszej generacji bo można bardzo łatwo przez takie słowa stracić szacunek ludzi, którzy was czytają.
Nara!

tyczek18

Spokojnie, nie irytuj się. „Nie można być takim materialistą, trzeba się wyluzować". Wolałbyś usłyszeć zdanie o takiej treści „od czasów gdy wspaniały dźwięk dobywający się z Pegasusa pieścił nasze uszy..."? Toż to bzdura! Nieprawdziwa nieprawda! Jak można się obrażać na fakty? A przecież faktem niepodważalnym jest, że tak jak maluch jest wolniejszy od bolidu F1, tak Pegasus jest słabszy od PS2 czy jakiejkolwiek innej platformy next-gen. Nic już tego nie zmieni (to się nazywa postęp). A napisaliśmy o Pegasusie, bo artykuł odnosił się do konsol stacjonarnych, a nie przenośnych.

KOLO, KTÓRY NIC NIE MA DO GATESA

Jo! (tak po gangstersku)!
Sprawa pierwsza i jedyna jaką chcę poruszyć to sprawa znienawidzonego już przez WSZYSTKICH Xboxa!
Ludzie, a co wy od niego chcecie, skoro żaden go jeszcze na oczy nie widział!
Ta maszynka będzie miała naprawdę kosmiczne możliwości, no i co tu dużo mówić, jak będzie chciała (jak developerzy będą chcieli) to po prostu zmiecie PS2 grafą!
Łokej, parametry hardware'owe znacie, więc dlaczego jej tak nienawidzicie?!
Odpowiedź jest banalnie prosta! Tu nie chodzi o konsolę, a o samego ulubieńca milionów ludzi - The Billa Gatesa!!!
I tu was zaskoczę! Ja tam do niego nic nie mam! Co mi przeszkadza, że koleś dorobił się takiej fortuny, jest dobry w tym co robi (chyba nie każdy umiałby napisać DOS'a w wieku 17 lat?). Na kompach się zna, a to, że konsole również budowane są z układów scalonych, oraz innych pierdół takich jak w kompie (no prawie...) jest oczywiste.
A teraz coś na koniec. Mógłbym się założyć, że gdyby Bill miał skośne oczy i obiad wsuwał pałeczkami to po PS2, w Japonii nie byłoby już ani śladu...
Mam nadzieję, że właśnie XBox wygra tą całą wojnę konsolową i po PS2 zostanie tylko smutne wspomnienie. Zrozumcie mnie... mam Dreamcasta.
Pozdrowienia dla całej ekipy!

Gangsta

P.S. No Gulash! Pierwszą Twoją recką jaką czytałem, był MORTAL KOMBAT - FILM, jeszcze w Secrecie. I powiem Ci szczerze, że jakoś mnie wtedy wkurzałeś.

No Gangsta! Rozumiem więc, że teraz już nie wkurzam. Jak to mawiał niejaki Grucha w filmie Sztos - „chłopaku, chłopaku...".

XBOX? BUEEEE... BURP...

Witam
Nie będę owijał w bawełnę, powiem tylko tyle, że czytałem Secret Service od początku i głównie dla działu Kombat Korner.
Przeszedłem do świata konsolowego z kilku powodów:
1.PieCe były OK., tyle tylko, że nawalał Windows. W konsolach tego
nie ma ale (de)Bill Gates zamierza to zmienić.
2.Gulash przeszedł też... To dla mnie ważne, bo gram głównie w mordobicia.
3.Z konsolami miałem do czynienia od Pegasusa (lub jak kto woli - NES'a)
Nie jestem rasistą konsolowym pod jednym warunkiem - konsole, a PC to zupełnie odrębny świat i jest możliwe przebywanie w nich, granie w gry na PC i PSX, DC lub np. Nintendo (przepraszam pominięte konsolki), ale nie powinno się ich łączyć - ktoś kto to robi jest wg mnie profanem - a takiego osobnika już chyba wymieniłem w tym mailu...
Mała uwaga do Ekiery - mało znasz ludzi! Ja znam kilka osób, które mają konsole (niektórzy nawet PSX i DC razem) i nie zamierzają kupić Xboxa - ich nastawienie nie jest rasistowskie, ale nie chcą PieCa w nowej obudowie, o nowych parametrach... Sam jestem jedną z tych osób i nie zmienię decyzji...
Aha! Jeśli możesz pozdrów ode mnie KAME, fajny pomysł z tym kupowaniem Xboxa przez Microsoft - tak trzymać - zresztą jest to realne...
Podobał się Wam filmik Kusanagiego? On mieszka w moim mieście i znam go troszkę, a tak po cichu powiem Wam, że bawił się tym ponad pół roku (ok. 8 miechów) pozdrawiam i jego!
Pozdrawiam wszystkie DZIEWCZYNY grające na konsolach - naprawdę rzadko spotykam takie kobiety i cieszę się, że są takie - nie chowajcie się - gracze (prawdziwi) przyjmą Was z otwartymi ramionami! Jakby co piszcie - adres jest na końcu listu.
Pozdrowionka for all hardcore player's & Neo + redaction !!!
Sayonara!!!

Akira Gokuro
AKIRA@KUNG-FU-FIGHTER.CO.UK

Filmik Kusanagiego poleciał nawet w telewizji, bo jest tego wart. 8 miesięcy to kawał życia. Co do tego, że nie powinno się łączyć światów konsol i PC... Dlaczego? No dlaczego? Nie ma lepszych wyścigów niż GRAN TURISMO 3, ale na PS2 nie zagrasz w COUNTERSTRIKE (Jos, Dyś - pozdro!) w sieci. Osobiście nie widzę najmniejszych problemów. A jeśli ktoś widzi - proszę o wypowiedzi. Natomiast co do Xboxa... Po raz kolejny śmiem twierdzić: to nie jest pecet. Zresztą wszystko powinno się wyjaśnić za miesiąc, kiedy Box doleci do nas. Kontra poniżej.

BLASZAK I PSX W JEDNYM STAŁY DOMU

Cześć!
Neo+ czytam od dawna więc można powiedzieć, że jestem waszym stałym czytelnikiem. Chciałbym zaapelować do wszystkich innych czytelników: ludzie, darujcie pecetom!
Wiem, że są brzydkie, często się wieszają, instalacja gier trwa za długo, nieodłącznie kojarzą się z Billem Gatesem (i jego wypasionym, pecetopodobnym pudełkiem z Archiwum X), który ostatnio niczym nieuchwytny Mr. Johnny Bean Laden terroryzuje rynek konsolowy, atakując jego układ nerwowy (tzn. producentów gier) i tym samym podsycając nienawiść do blaszaków. Mimo

ONA I KONSOLA

Dzień dobry!
Chciałbym skomentować rubryczkę „Ona i Konsola". Do napisania do Was zmusiły mnie pewne przemyślenia. Otóż uważam za troszkę dziwne, że dziewczynom podobają się mordobicia i inne nawalanki. Sam mam młodszą siostrę, która wszystkie mordobicia omija szerokim lukiem z głupawym uśmieszkiem. Wszystkie dziewczyny które znam po prostu nie cierpią tego typu gier. Przez wiele lat moja siostra myślała, że konsole i gry są głupie bo „wszędzie się biją i strzelają". Moim zdaniem granie w takie gry jest nie dziewczęce i nie chciałbym mieć dziewczyny, która chodziłaby i w kółko zachwycała się kolejnymi combosami Hayate i Cervantesa. W sumie nie dziwię się mojej siostrze, że nie gra zbyt dużo na konsolce - wyjątkami są jedynie RPG'i, które chłonie z większą łapczywością niż ja. Mam na myśli RPG'i Finalo - podobne, przez które nieraz zarwała parę nocek co się jej bardzo rzadko zdarza.
Podsumowując mój zabałaganiony list chciałem powiedzieć, że dziewczyny będąc zaniedbywane przez developerów, chcąc, nie chcąc musiały przerzucić się na inne nie dziewczyńskie gatunki gier, które zwyczajnie do nich nie pasują. Dziwie się gościom, którzy uważają grające w bijatyki laski za bożyszcza. No i czemu wszystkie laski w SC są takie brzydkie!?

Kamil

Ha! Nie dziewczyńskie! Ha! Kobiety mają bawić się lakami, a chłopcy niech się bawią żołnierzykami i samochodzikami. Stereotypy. A sto lat temu kobiety nie mogły głosować. Na szczęście świat idzie naprzód i zostawia w tyle wszelkie przesądy. Każdy może wybrać sobie taką grę jaka mu odpowiada. Gustibus non disputantum est! (czyli w wolnym tłumaczeniu „O gustach się nie dyskutuje") Ale to są Twoje Kamilu poglądy i to Ty możesz na nich stracić. Co będzie gdy najfajniejsza dziewczyna jaką poznałeś okaże się fanką DOA, TEKKENA czy innego mordobicia? Odjedziesz w stronę zachodzącego słońca?
Pamiętajcie, że gry wideo mają być rozrywką (masową) tak jak film. Mają ludzi łączyć poprzez wspólną zabawę. Zastanówcie się nad tym!

Hello!
Przeczytałam list Truskaweczki i jestem trochę innego zdania! Nie tylko w sklepach dziewczyny są dyskryminowane! To się zdarza wszędzie! Moi kumple uważają, że nie potrafię grać nawet na swojej platformie (PSX) i nie dopuszczają do poważnych rozgrywek, a niejednego rozwaliłabym w Drivera! Wy męskie szowinistyczne świnie... Braciak powtarza, że jestem „baba" i nie umiem grać. Napiszcie coś w Neo+, że kobiety też są dobre, przecież mistrzem Quake'a jest kobieta! Całuski dla Was wszystkich.

Meja

Panowie! Tak nie wolno! Zwalczcie uprzedzenia i pozwólcie dziewczynom grać. Mają do tego dokładnie takie samo prawo jak Wy! Jeżeli tego nie zrobicie to życzę Wam abyście mieli w przyszłości żony, które nie będą pozwalały nie tylko grać ale i oglądać piłki nożnej w TV.

minimalnej ilości naprawdę wartościowych gier na tę platformę, również przy niej można miło spędzić czas! Chodzi o to, że na PC sukces odnoszą gry skierowane do konkretnych odbiorców, to jest ludzi którzy chcą pograć w strzelaniny fpp (większość), różnego rodzaju symulacje, czy też wybrać coś z całego wachlarza rodzajów strategii (lub nudnych, pecetowych RPG). Sytuacja z konsolami wygląda odwrotnie: jest na nie mnóstwo wspaniałych bijatyk (jak widzę bijatykę na PC to mnie skręca), gier samochodowych (niekoniecznie symulacji) i innych, bardzo zróżnicowanych gatunków (np. gier sportowych, jak całkiem fajny:) ISS Pro Evo). Gry na konsole są dla wszystkich, a na pecety nie.
Ja sam posiadam piec z porządną konfiguracją oraz PlayStation, i pomimo, że Playa stawiam kilka półek wyżej w hierarchii niż peceta, to gram głównie na PC w tpp. Powód jest prosty - jedyny telewizor w domu ciągle okupują rodzice, jednocześnie wyrażając dezaprobatę dla mojego zamiłowania. Poza tym na moim blaszaku mogę cieszyć się oprawą graficzną zbliżoną do tej z PS2. Kiedy więc nachodzi mnie ochota pograć na konsolce w genialnego TEKKENA 3, pakuję ją w torbę i idę do kumpla (Xiaoyu, ze swoją szybkością i zwinnością rządzi, a nie uważam się za niedzielnego gracza w TEKKENA więc protestuję przeciwko dyskryminowaniu panienek w bijatykach).
Wracając do PeCe: słynny Adolf (żył nie tak dawno temu i dobrze, że już nie żyje) napisał kiedyś: „nic tak nie jednoczy jak wspólny wróg". Nie chcę więc by brać konsolową spajała niechęć do PeCetowej części graczy (sam nie wiem do której należę). Niech wszystkich połączy miłość do gier, które w życiu jednych i drugich zajmują tak dużo miejsca (tak jak mój list na kartce papieru). Sorry, już kończę. Miał być krótki list, a wyszedł mi „strumień świadomości". W tym sezonie szkolnym zdaję maturę (całe to zamieszanie wokół reformy - śmiech na sali) więc trzymajcie za mnie kciuki.
Pozdrawiam całą redakcję.

Tom

PS: Truskaweczko, prześlij mi swoje namiary serwerowe, tzn. gdzie i kiedy grywasz. Nie jestem żadnym „macho", który chce Ci dokopać; po prostu rzadką okazją jest poznać dziewczynę, która dobrze gra w C-Strike. Adres: thomashawk@interia.pl. Inni też mogą pisać!

No stary, tylko bez cytowania Hitlera w Neo Plus. Chyba, że przekonwertują nowego Wolfensteina na PS2 i będzie on głównym bossem. Łączymy się w miłości do gier.

HARDKOR AKA POZER!

Witam!
Jest niedziela, godzina 17:21, a ja zamiast uczyć się do jutrzejszej powtórki ze Średniowiecza zabrałem się za pisanie do Was. Przeglądając listy dyskusyjne i fora (jaka jest liczba mnoga od forum?) zauważyłem, że coraz częściej ludzie poruszają temat związany z HC. Wielu uważa się za prawdziwych hardcore'owców wypisując to i owo. Jednak nikt nie sprecyzował na czym ma polegać ten cały hardcore.
Często spotykam się z opiniami, że hardcorowiec to człowiek, który, co miesiąc, kupuje tuziny oryginalnych gier, posiada w domu wszystkie systemy, kupuje masę gadżetów związanych z grami, itp.
Uważam, że taki pogląd jest błędny. Według mnie osoba posiada wyżej wymienione cechy jest najzwyklejszym pozerem (mającym „dzianych" rodziców), kreującym się na megafana elektronicznej rozrywki. Dlaczego pieniądze mają świadczyć o charakterze? Oczywiście, że posiadanie funduszy jest niezwykłym ułatwieniem, ale uwielbienie dla gier musi wypływać z duszy człowieka. Dla mnie prawdziwy hardcore'owiec to osoba żyjąca grami, znająca się na rynku i potrafiąca swobodnie rozmawiać o prawie każdym tytule. Nie liczy się gruby portfel. Hardcore'owcem może być ktoś, kto nie posiada własnej konsoli. Wielu jest ludzi, którzy grają u kumpli, pożyczają od nich fachową prasę, a każdy ich wyjazd wykorzystują, aby zabrać sprzęt pod swoje strzechy. Myślę, że taki wizerunek gracza-hardcore'owca spotka się z akceptacją innych czytelników. Na tym kończę, bo książka od polskiego zaczęła już na mnie warczeć.

Szymon

Zgadzam się, Szymonie, ale to tylko jedna strona medalu. Czemu czepiłeś się ludzi kompletujących konsole, oryginalne gry i różne gadżety. Czemu uważasz ich za pozerów? Nie sądź po pozorach. A co jeżeli ten potępiony przez Ciebie „pozer" ciężko pracuje i odkłada każdy grosz na swą ulubioną rozrywkę, a Ty tego nie dostrzegłeś? Albo jest prawdziwym fanem i dodatkowo ma to szczęście, że rodzice spełniają wszystkie jego zachcianki?

SPOŁECZNY DOWÓD SŁUSZNOŚCI

Witam. W tym liście będzie: „Rzecz o upadku DC" i co mi tam jeszcze w trakcie pisania przyjdzie do głowy.
Czytam sobie ostatnio książkę „Wywieranie wpływu na ludzi - teoria i praktyka". Przeczytałem sobie tam o mechanizmie zwanym społecznym dowodem słuszności. W skrócie przedstawia się to tak: ludzie w sytuacji niepewnej patrzą jak reagują inni ludzie, a ponieważ inni też się rozglądają to w rezultacie nikt nic nie robi. Na praktykę teoria przekłada się tak: Im więcej ludzi widzi twój wypadek, tym mniej osób ci pomoże. Można tę teorię przełożyć na śmierć DC. Oto jest sytuacja: na rynku pojawia się DC, ale ludzie pamiętają los Saturna i boja się je kupić. Mówią sobie: „jak się dużo sprzeda, to kupię". Wszyscy ludzie myślą dokładnie tak samo, wiec Makarona kupują nieliczni (nieliczni w porównaniu do wahających się). Po pewnym czasie wahający się chcą już kupić DC, ale w sklepach pojawia się PS2. I znowu niepewność: „czy DC poradzi sobie z tak potężnym konkurentem, który w dodatku i tak już podobno wygrał? Poczekam i zobaczę". Znakomita większość ludzi decyduje się na PS2 (z tych co wahali się nad DC), gdyż przebijają się pierwsze pogłoski o zaprzestaniu produkcji. Petycja do Segi o kontynuację produkcji i tak od początku była bez szans, gdyż podpisali ją ci, którzy DC już kupili. Zawiodły też reklamy Segi. Gdyby udowodnili niezdecydowanym, że DC chcą mieć wszyscy, to by nadal żył. Teoretycznie.
Teraz właśnie przyszła mi do głowy druga sprawa, o której zawsze zapominałem napisać. Chodzi o obalenie teorii, która głosi, że granie ogłupia. Mój kumpel (konkretnie Qspit) jest Graczem, a mimo to ma stypendium ministra edukacji i najwyższą średnią w szkole.
pozdr

Ekiera

Pozdrawiamy kumpla. A co do społecznego dowodu słuszności - oczywiście! Dostajemy mnóstwo listów od niezdecydowanych graczy z pytaniami, jaką konsolę wybrać, kiedy, czy teraz, czy później. Drodzy czytelnicy, nie trzeba czekać. Trzeba atakować, póki jest czas. Patrzcie poniżej.

KUPIĆ? NIE KUPIĆ?

Witam
Tego maila pisałem już od dłuższego czasu, ale jakoś tak się złożyło, że dopiero teraz go skończyłem.
Sprawa jest taka: jesteście najbardziej zaje... gazeta dotycząca gier w Polsce. Z kilku tytułów, które kupowałem nabywam już tylko i wyłącznie Neo+. Chociaż nie mam konsoli (tu się zaczyna problem) tylko pieca to lubię być na bieżąco. Gram od ponad 12 lat wiec trochę się na tym znam (co tu ściemniać). Newermajnd, chodzi o to, że chce kupić PS2 tylko zastanawiam się jeszcze... Kasę zbierałem dość dłuugo, pracy (niestety!) nie mogę znaleźć (mogę ale nie taką, która by mi odpowiadała - ale o tym później). Pozostaje mi tylko nauka (na razie). Mam pytanko: czy warto kupić PS2? Jak na razie grałem u kumpla w GT3, DOA2, TTT, RED FATION itd. i mnie poważnie wgniotło w fotel (szczególnie przy intrze z GT3) zaje... rzecz! Do tego zbliża się MGS2 (WHOA!) T4, SC2 itd. itp. Pytam więc fachowców czy warto? Czy według Was PS2 długo jeszcze pociągnie? Bo zacząłem właśnie czytać grupę dyskusyjna traktującą o Xpudle i są tam jak na razie same ochy i achy na temat konsoli Billa GEJ'tsa.
No i tu pytanko drugie: czy można załapać się do Waszego pisma? Byłoby mi bardzo przyjemnie gdyby mi się udało. Pisać umiem (mogę podesłać kilka recenzji, które napisałem dla Interii), grać również umiem, czasu przed kompem spędzam baaaardzo dużo ale jednak wolę konsole, a że szukam jakiegoś zajęcia to tak mi jakoś wpadło do głowy, że to byłaby fajna opcja. Tutaj zostawiam miejsce na Wasz śmiech.

Buhaha. Odpowiedź na pierwsze pytanie: TAK, WARTO JEST KUPIĆ PLAYSTATION 2 I TO JAK NAJSZYBCIEJ. Odpowiedź na drugie pytanie: tak, zawsze szukamy nowych talentów - ślijcie próbki tekstów, a kto wie!

Tyle wystarczy? No to smucę dalej.
Pisze do was po raz pierwszy - a skłoniło mnie do tego kilka ostatnich numerów Neo+. Pomimo tego, że nie mam konsoli (PS2 albo DC soon) tylko PC-ta to kupuje Was od początku. Gram już ładnych kilkanaście lat i lubię być na bieżąco. Odkrywczo zauważyłem (eureka!) że rynek gier wideo po prostu za szybko się rozwija. Czytając newsy mało nie zgłupiałem - masa nowych konsol (no jeśli 2 konsole można nazwać masą) tysiące tytułów - aż się człowiekowi żal robi, że kasy brak. Może nie odkryłem Ameryki ale dzisiejsze gry naprawdę są słabe. Wyjątki: MGS, Soul Calibur, Deus Ex (PC), RE:CV, GTA3, GT3, TTT no i jeszcze kilka innych). Wszystko ładnie opakowane - grafika prawie fotorealistyczna, dźwięk w Dolby - a po 20 minutach grania chce się spać... Niedawno odpaliłem emulator C-64 (od tego kompa zaczynałem) i przeszedłem sobie Bruce Lee International Karate X - grafika słabiutka (to nie grafika tylko piksele) dźwięk z beepera, a gra się przyjemnie. No nie ważne... Macie cool gazetkę i mam tylko jedna prośbę: przy zapowiedziach jak piszecie co i kiedy na jaka konsole ma wyjść, piszcie też, że jakaś tam gra ma również pojawić się na PC (tak, tak, wiem, że N+ to gazeta o konsolach ale fajnie by było).
Byłem w Łebie na wakacjach, a tam, jak co roku, nowe gierki w salonach - no i spotkałem Soul Calibur'a... Przez 3 dni nic nie jadłem żeby tylko sobie pograć. Hehe... Ta gierka niszczy wszystko! Tak samo było w przypadku MGS'a... Tyle, że przez niego przez pięć dni nie uczyłem się do matury.
Po lekturze każdego nowego Neo+ długo nie mogę dojść do siebie. A tak swoją drogą to za mało jest stron... Ssą dwa rozwiązania (a właściwie trzy): albo dodajcie trochę stron, lub ewentualnie zostańcie dwutygodnikiem. Trzecie rozwiązanie (z którego zapewne skorzystacie) to... Nic nie zmieniajcie.
No dobra. Pewnie nawet do końca nie doczytaliście bo tak zasmuciłem ostro... Tak mi się jakoś zebrało.
POZDRÓWA 4 ALL PLAYAZ & GAMIN' GIRLS!!!
Specjalne pozdrowienia dla całej ekipy Neo+ i Paulinki (jakbyście mogli je gdzieś je umieścić to byłoby megacool)
Budweiser ROOLZ, CS ROOLZ, SONY ROOLZ.

Andro

Calibur, Calibur... Ostatnio podczas prezentacji Ecco w Budapeszcie razem z Bananem poszliśmy do grafików z Appaloosy (twórców Ecco) pograć w Calibura. Banan zaliczył kilkanaście zwycięstw z rzędu. Dobry chłopak jest w te klocki. Ładna Paulinka? Podeślij fotke.
Co do pisania o piecu... Nie.

NIEZDECYDOWANY

Cześć!
Przejdę od razu do rzeczy. Czy myślicie, że bardziej opłaca się kupić teraz PlayStation 2 niż czekać na europejską wersje Gamecube lub Xbox? Chodzi mi o to, że Gamecube i Xbox będą technicznie przewyższały PS2. Czy ta różnica jest aż tak wielka, że będzie ją w dużym stopniu widać w grach? Osobiście widziałem Gamecube w akcji i nie zanotowałem dużej różnicy miedzy nią, a PS2. Druga sprawa dotyczy gier z serii Resident Evil. Po przeczytaniu artykułu w Waszym magazynie dowiedziałem się, że ta gra będzie wydawana tylko na GCN. Co będzie jeśli GCN nie sprzeda się w oczekiwanej ilości? Wtedy Capcom nie zarobi przewidywanych pieniędzy i chyba zacznie robić te gry na inne platformy. Czy tak też będzie w przypadku Xbox? Jeśli wykupione przez niego licencje nie przyniosą oczekiwanych pieniędzy wydawcom to firmy te przejdą do innych producentów konsol. Ostatnie pytanie do Was. Czy gry Devil May Cry i Silent Hill 2 będą wydane na inne konsole niż PS2? Jeśli znalazłby ktoś z Was odrobinę czasu na odpowiedz to byłbym bardzo wdzięczny.

Adam

Drogi Adamie, jakiej odpowiedzi oczekujesz? PlayStation 2 to fajna konsola, ma świetne gry i chwilowo rządzi. Xboxa jeszcze nie mamy, ale będziemy mieli za miesiąc i wtedy zobaczymy. A Cube choć mamy, to chwilowo nie ma w co na nim grać. Jeśli zaś chodzi o różnice w grafice... To nie jest już taki skok, jak między Super Nintendo a PlayStation (z 2D w pełny trójwymiar), czy między PS a PS2.
Wszystkie trzy superkonsole mają zbliżone parametry techniczne - pchają masę poligonów, filtrują tekstury, mają czytniki DVD... To będzie zawsze kwestia gier. Po prostu. Kochasz serię RE - kup GameCube. Chyba, że chcesz poczekać dwa lata i zobaczyć czy Capcom się złamie. Ja tam bym nie chciał czekać.
Silent Hill 2 zmierza na Xbox, a co do Devila - pisaliśmy już miesiąc temu, że na razie nie ma tej gry w planach na inne konsole.

PS2 TO SYF, XBOX RULZ!

Cześć!
Piszę ten list pod wpływem impulsu, którego doznałem po przeczytaniu f.a.q'u w ostatnim numerze NEO+. Ludzie zarzucają Xbox'owi różne rzeczy ale po premierze to się zmieni. Najwięcej negatywnych uwaga na temat Xbox'a mają, jak zauważyłem, posiadacze PlayStation (1 lub 2). Posiadacze DC są za tą platformą. Psmaniacy, bo tak ich będę nazywał boją się X'a, bo ma przewagę nad PS2 i to wszystko tłumaczy. Strach i tyle. Oni wiedzą, że są na przegranej pozycji. Teraz będzie ostro: PS2 to syf, a Xbox rulz!
Pozdrowienia dla całej redakcji

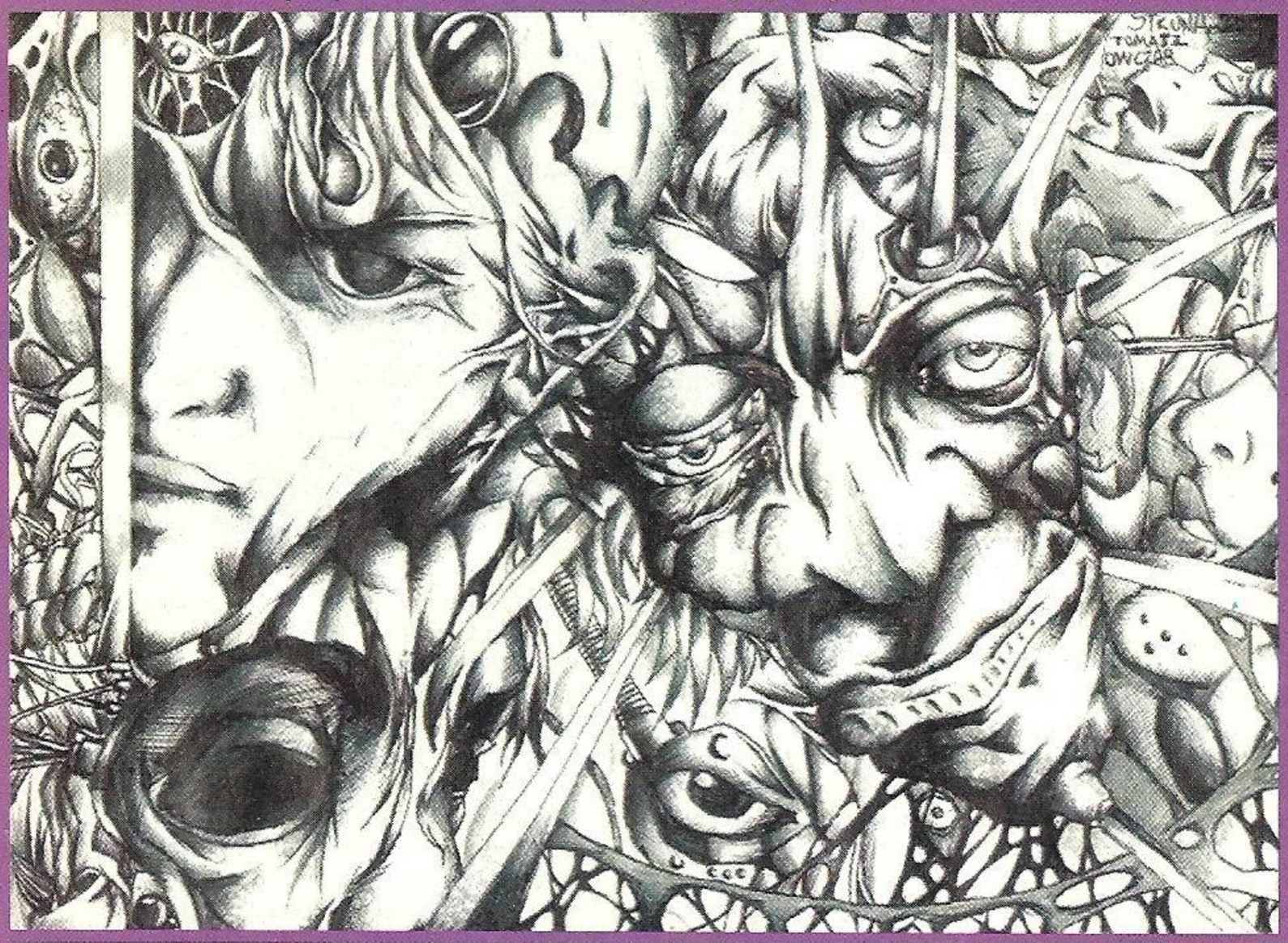
Paster

Skąd wiesz, że wszyscy DeCkowcy są za Xbox'em? Jak czytam Wasze złorzeczenia na różne konsole to przypominają mi się czasy wojen Commodore vs. Atari. Skąd u Was tyle złości? Przecież konkurencja jest niezbędna! Bez niej mielibyśmy konsole sprzedawane za niebotyczną kasę, a gry byłyby fatalne i wychodziły raz na miesiąc. Chyba nie o to nam wszystkim chodzi. A tak między nami: PS2 jest spoko.

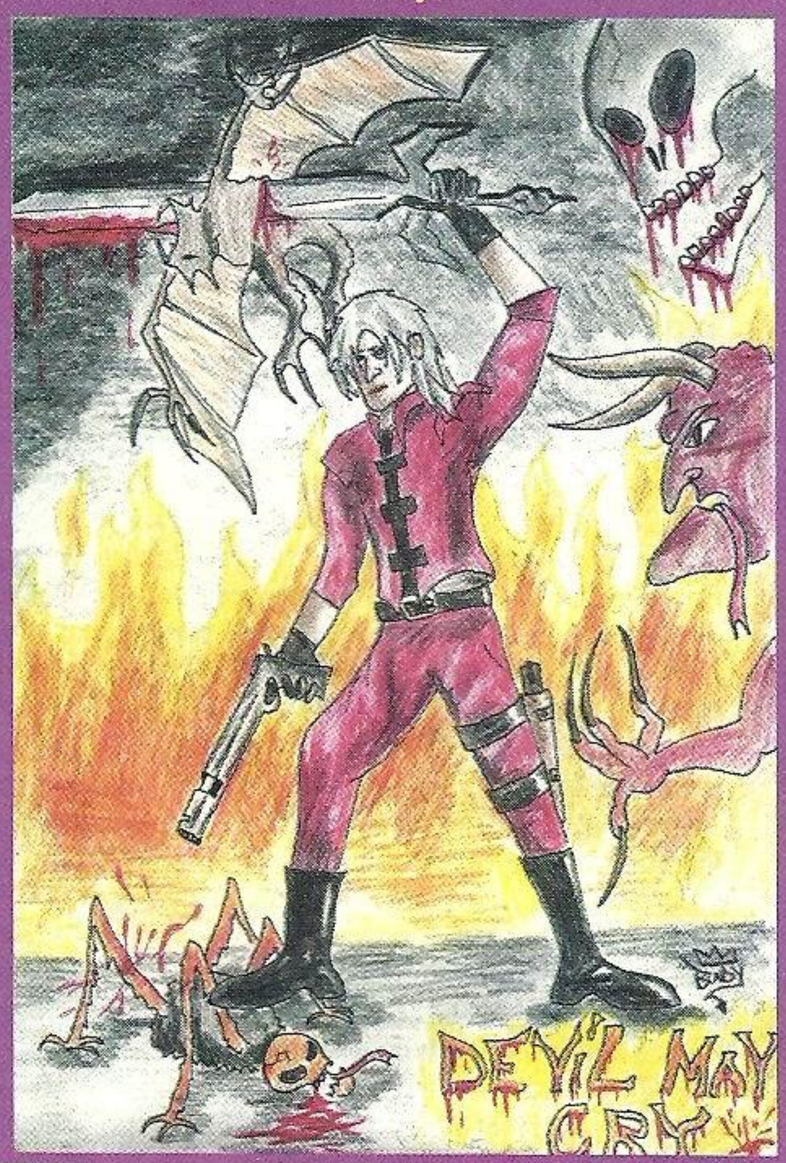
Galeria NEO PLUS

Witam. Coś drgnęło. W tym miesiącu płytki z grami powędrują do Struny i do Łukasza Warzechy - jesli tylko przyślą mi e-maile z adresami.
Gdy przysyłacie prace, pamiętajcie aby nie były one większe niż A4... Oraz prośba - bez listów poleconych.
Pozdrówka. Gul.

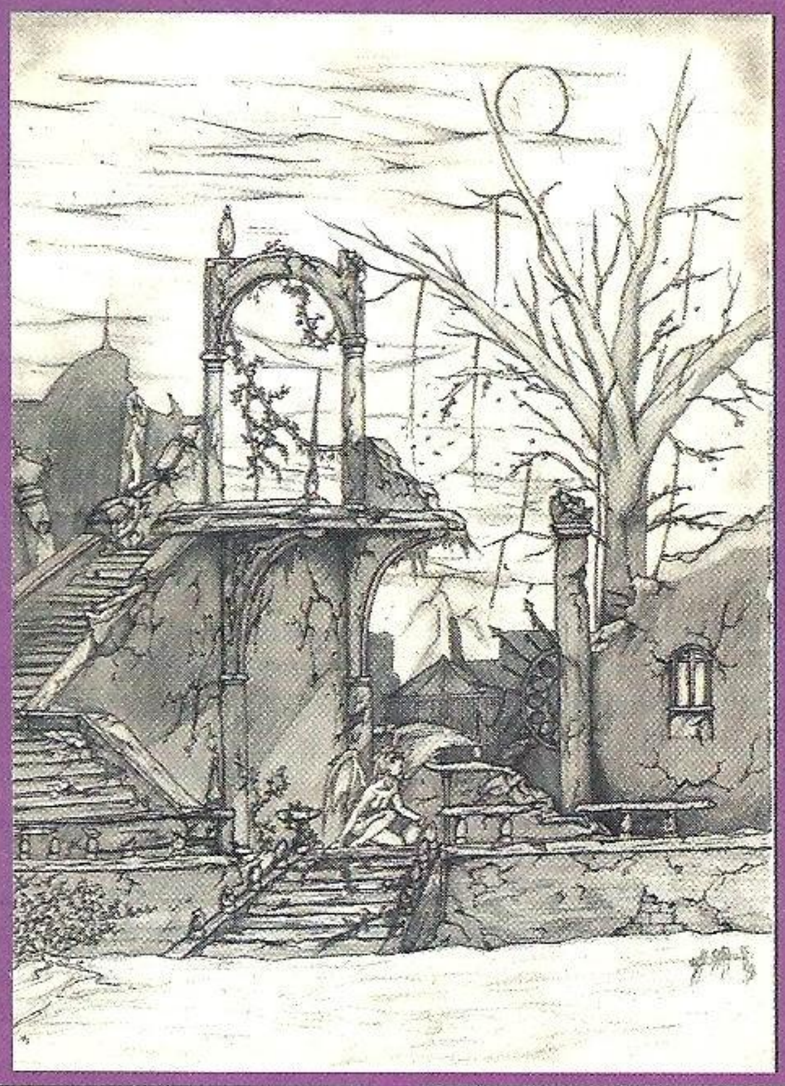
Tomek / Struna - fantastyczny obrazek, masz talent chłopaku! Rysuj dalej!

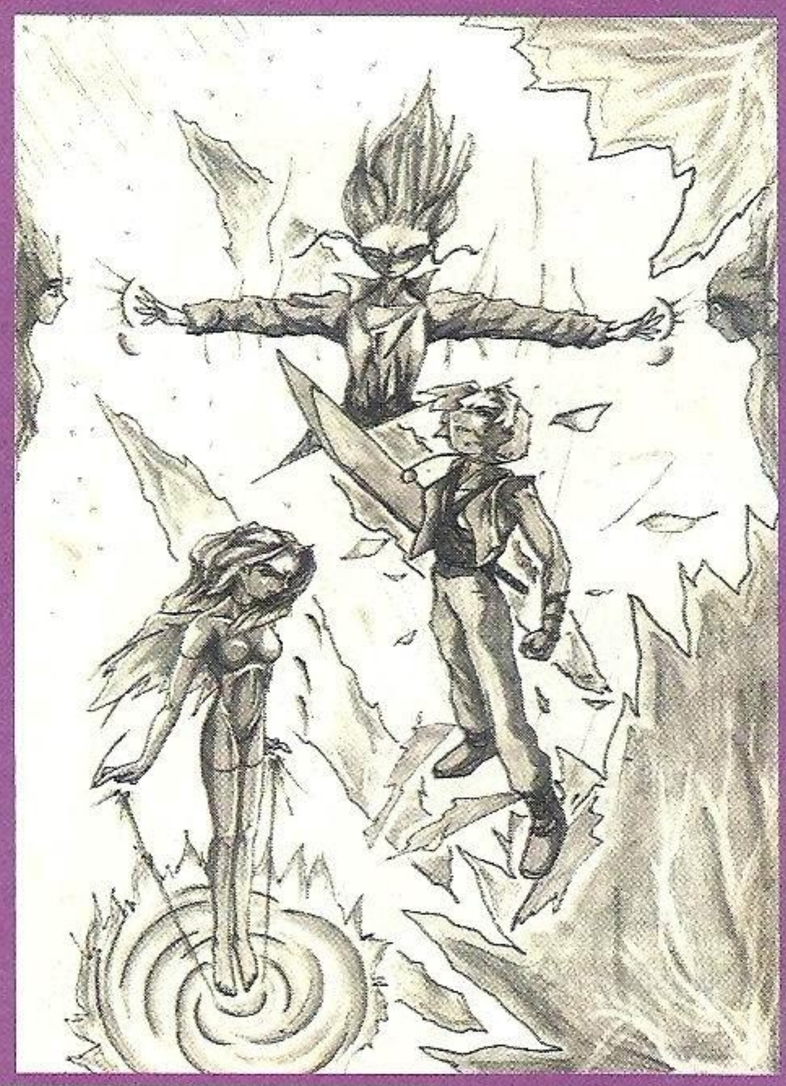


Mariusz Rudzki - bardzo ładny Dante



Łukasz Warzecha (thanx Mileena) - dwie wystawy, w planach własny album, olbrzymi talent. W pracach Łukasza bez trudu widać inspiracje mangą i anime.





Łukasz Warzecha - jeszcze dwie prace Łukasza. Chicks with dicks?

Grzegorz Pawłowski - Dante i Ivy rysowani ręcznie, a następnie upiększani na PC!i

Kierownica Logitech Driving Force

Sukces, jaki odniosła na zachodzie kierownica do GT3 o nazwie GT FORCE wyprodukowana przez firmę LOGITECH jest niekwestionowany. Zadziwiające jest to, że to pierwsza kierownica współpracująca w momecie premiery tylko z jedną grą. Z różnych powodów do Polski dotarło bardzo niewiele egzemplarzy. Były sprzedawane z drugiej ręki głównie na giełdach i osiągały naprawdę niebotyczne ceny (600-700 złotych). Teraz wszystko zmieniło się na lepsze. LOGITECH wyprodukował nowy model tej kierownicy, a polskie przedstawicielstwo firmy zaczęło ją sprowadzać i oficjalnie rozprowadzać w naszym pięknym kraju. Cena również jest bardziej rozsądna, choć nadal wysoka.

Kierownica jest wykonana bardzo solidnie. Waży sporo i budzi zaufanie swoim wyglądem. Koło kierownicy jest dobrze wyprofilowane, anatomiczny kształt świetnie leży w łapkach, a gumowa okładzina powoduje, że niełatwo jest stracić nad nią kontrolę. To bardzo ważne, bo FORCE FEEDBACK daje naprawdę ostro popalić i niezbędna jest maksymalna kontrola.

Najważniejsza różnica pomiędzy tą kierownicą, a GT FORCE jest taka: GT FORCE miała za mało przycisków i nie była wyposażona w krzyżak. Teraz jest inaczej. Jest krzyżak i wszystkie przyciski, jakie znajdziemy na normalnym padzie. Rozmieszczenie przycisków jest w porządku. Wszystkie najważniejsze są pod ręką czyli tam, gdzie być powinny. Przyciski, które w GT FORCE były umieszczone pod spodem koła kierownicy, zostały zastąpione przez dwie wajchy (lub mini-pedały, jak kto woli). Jeśli nie lubisz lub nie masz miejsca, żeby grać na dużych pedałach, to możesz je sobie tak skonfigurować, żeby odpowiadały za gaz i hamulec. W GT3 przy standardowym ustawieniu odpowiadają za zmianę biegów. Jak już przy pedałach jesteśmy... To jedyne rozczarowanie - są po prostu trochę za lekkie, łatwo uciekają spod nóg i trzeba je o coś zaprzeć. Ale chodzą świetnie, gaz ma trochę większy skok, ale za to chodzi lżej niż hamulec. Kierownicy nie trzeba montować do stolika, stołka czy innego blatu. Po przykręceniu specjalnego elementu (na wyposażeniu), możemy ją sobie ułożyć na kolanach i spokojnie prowadzić samochód. To dobre rozwiązanie! Można się naprawdę wygodnie rozsiąść.

Zabawa z tą kierownicą sprawia wiele satysfakcji. Na początku będzie trochę nauki, ale nie dużo, bo kierownica chodzi pewnie i stosunkowo dokładnie. Oczywiście kontrowanie zawsze będzie wyzwaniem, ale to tylko dodaje ognia zabawie. Po kilku dniach z DRIVING FORCE nie będziecie nawet chcieli spojrzeć na standardowy dżojpad od konsoli. Będziecie zdumieni, że manewry wcześniej trudne, wychodzą teraz łatwo, efektownie i bardzo naturalnie.

W pudełku znajdziemy wszystko, co jest potrzebne do zabawy z kierownicą. Są wszystkie niezbędne kabelki i części do złożenia podpórki pod kierownicę, polska instrukcja i dwuletnia gwarancja. Jest zasilacz, bez którego nie moglibyśmy cieszyć się mocą FORCE FEEDBACK'u no i oczywiście kierownica oraz pedały.

Zastanawiacie się czy warto kupić kierownicę za tyle kasy tylko dla GT3? Pytanie nie jest łatwe i każdy z Was musi je sobie sam postawić. Moje pytanie było jednak dość przewrotne, bo nie powiedziałem jeszcze o tym, że producenci gier zaczęli umieszczać obsługę funkcji FORCE FEEDBACK w nowych grach i zapowiadają kolejne.

Z tytułów, które już się ukazały na PS2, kierownicę obsługują (oprócz GRAN TURISMO 3) takie gry jak: NASCAR HEAT 2002, MOTOR MAYHEM, TEST DRIVE OFF-ROAD: WIDE OPEN oraz LOTUS CHALLENGE. W kolejce czeka jeszcze mnóstwo innych tytułów, choć z tym jak zwykle może być różnie (producenci zapowiadają -zawsze-, a często na obietnicach się kończy). Pamiętajcie: ta kierownica obsługuje tylko wspomniane tytuły i nie ruszy choćby z RIDGE RACERem czy GTC AFRICA. Ale z grami, z którymi działa, współpracuje wspaniale.

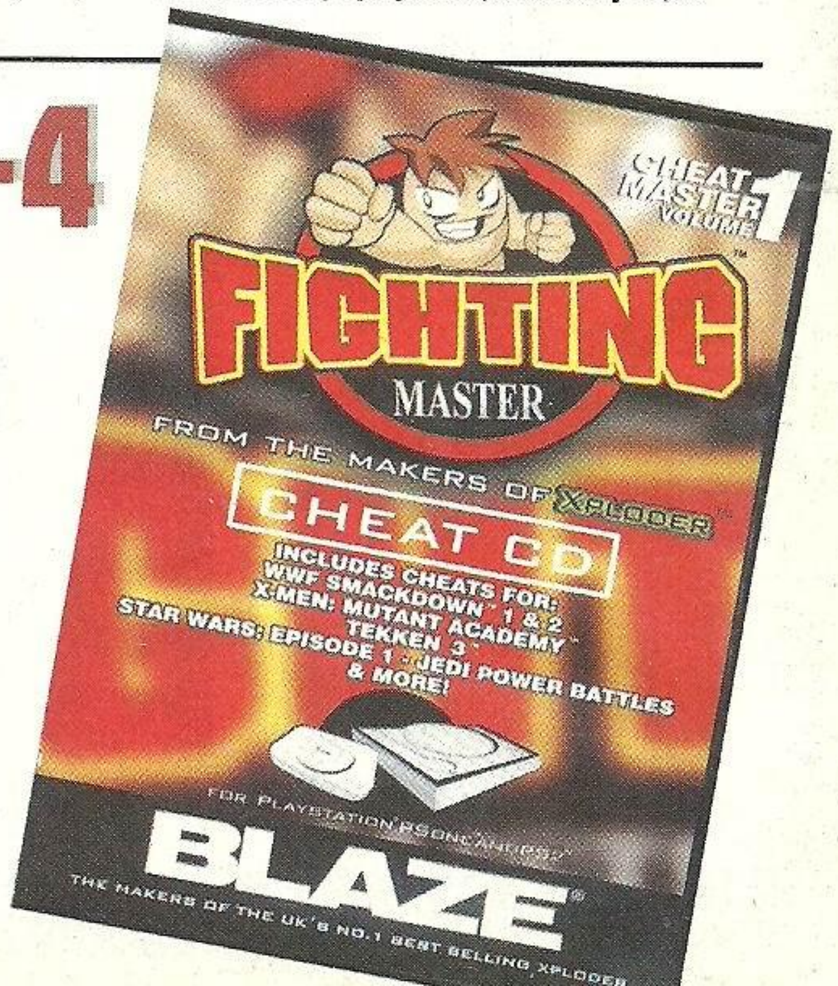
kontakt: www.logitech-sklep.com.pl

Xploder CD 9000

Oto kolejna propozycja firmy BLAZE dla posiadaczy konsol Sony. Lepsza i droższa niż płyty z serii CHEAT MASTER. Działa jednak na tej samej zasadzie. Ale ma tę niebagatelną przewagę, że zawiera kody do 599 gier. To już pokaźna liczba, a i wersje bywają różne, bo można znaleźć kody do amerykańskich czy japońskich wersji danej gry. Ma też inną, potencjalnie ciekawą funkcję - Virtual Memory System, który pozwala na przechowywanie save'ów z innych kart pamięci lub kodów na memorce, którą XPLODER CD 9000 czyni tzw. X-Key'em. Musi być to pusta, minimum 15 blokowa karta pamięci. Po zrobieniu z niej X-Key'a- jej pojemność wzrasta. Z moich prób wynika, że w VMS można zmieścić około 25 bloków pamięci z save'ami z ISS'a. Nie jest to jednak ostateczny wynik! Wszystko zależy od gry i danego save'a, bo mają one dość zmienną wielkość. Według producenta w VMS można zmieścić nawet 8 razy więcej danych, niż mieści się na 15 blokowej karcie pamięci. Tak czy inaczej jest to już dość znaczna oszczędność pamięci. Ale potrzebne są dwie karty pamięci, bo VMS służy tylko jako magazyn! Żeby móc save'a użyć z powrotem w grze, trzeba go zgrać z VMS na inną kartę pamięci. W menu VMS możemy do woli żonglować danymi pomiędzy VMS a memorką. Dane skasowane z VMS można nawet przywrócić! Ja ze swej strony szczerze odradzam (zachowajcie przynajmniej daleko posuniętą ostrożność!) jakiegokolwiek działania na memorkach za pomocą XPLODER'a. Po tym co odwaliłi... Zrobiłem wszystko jak trzeba. Pokopiowałem dane z memorki do VMS'a, wyszedłem z menu i zresetowałem konsolę. Po ponownym wgraniu i wejściu do menu VMS, okazało się, że w banku nie ma żadnych save'ów, które tam skopiowałem! Spróbowałem jeszcze raz wgrać płytę z XPLODER'em. Teraz dla odmiany przestał się w ogóle wgrywać. Dopiero po wyjęciu memorki z X-Key, XPOLODER zaczął działać normalnie. Znów wsadziłem X-Key i odpaliłem płytę jeszcze raz. O! Zaczęło działać normalnie! Wszystkie sejwy są na swoim miejscu! Kapryśny jest ten XPLODER, nie ma co. Potem jeszcze kilka razy pokazywał mi co potrafi, aż wreszcie skasował sobie dla kaprysu zawartość VMS w momencie, gdy zacząłem już powoli, powoli się do niego przekonywać... Teraz nie mam do niego nawet odrobiny zaufania. XPLODER nawet twardziela może przyprawić o palpitacje serca, gdy okaże się, że sejwów z GT2 czy ISS'a nie ma tam, gdzie je poprzednim razem zostawiliśmy. Część z kodami może być przydatna, a VMS używacie na własne ryzyko. **kontakt: Manta (22) 6436420**

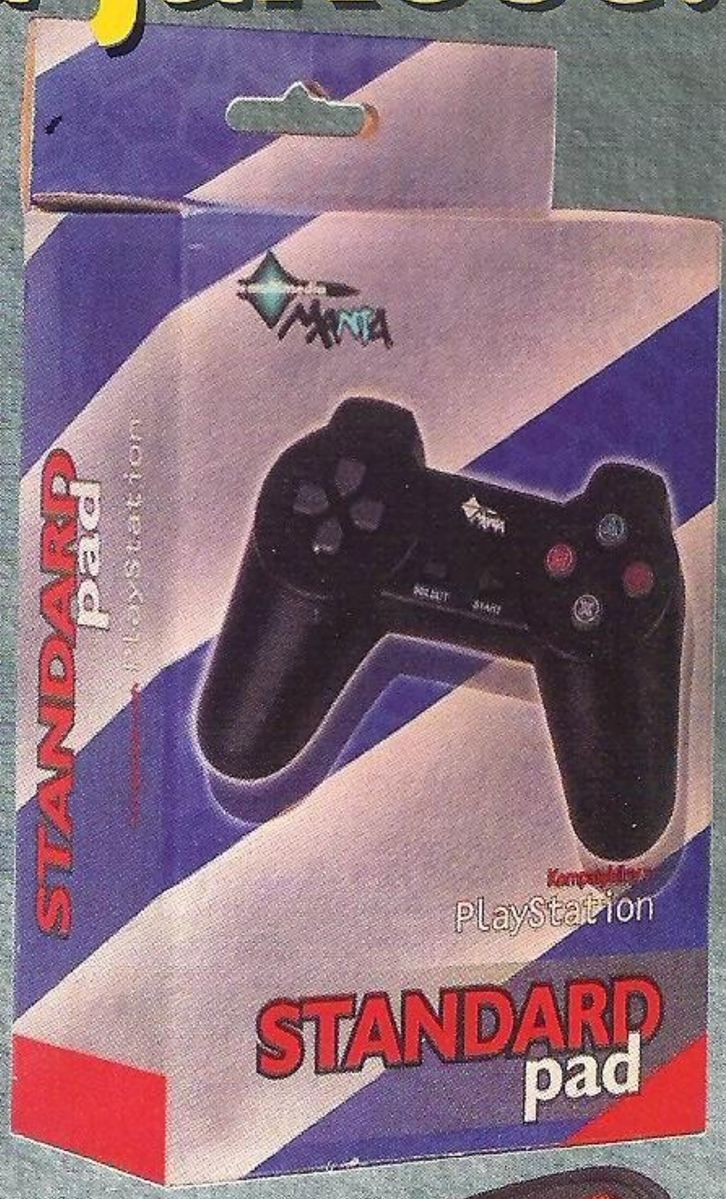
Cheat Master vol. 1-4

Firma BLAZE wydała właśnie serię płyt z „oszustwami" do gier na PlayStation. Zestawy są cztery, a każda traktuje o innym gatunku gier: nawalanki, sportowe, wyścigi i przygodowe (w tym RPG, strzelanki i TPP). Przydatność tych płyt jest jednak dość wątpliwa. Szczególnie dla posiadaczy Action Replay lub pokrewnych urządzeń. A to dlatego, że na płytach są po prostu zapisane kody takie same, jak te do Action Replay. Działa to w następujący sposób. Wkładamy płytę, wybieramy interesującą nas grę i zaznaczamy kody, które chcemy uruchomić. Potem wciskamy Start Game, podmieniamy płytkę z „oszustwami" na płytę z grą i voila! Teraz mamy już (lub możemy z łatwością wygrać) wszystko, co jest do wygrania. Każdy z zestawów zawiera kody tylko do około 25 najbardziej znanych gier z danego gatunku. FIGHTING MASTER zawiera między innymi kody do takich gier jak: TEKKEN 1 do 3, BLOODY ROAR 2 czy STREET FIGHTER II TURBO. Na płycie zatytułowanej SPORTS MASTER znajdziemy kody do takich gier jak choćby: FIFA 2001, ISS PRO EVO, LMA MANAGER czy TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Zestaw trzeci czyli RACE MASTER mieści w sobie kody do takich gier wyścigowych, jak między innymi: GRAN TURISMO 1 i 2, COLIN MCRAE RALLY 1 i 2 czy WIPEOUT 2097. Ostatni zestaw ma na składzie kody do takich gierek jak: FINAL FANTASY 8, MEDAL OF HONOR, TOMB RIDER: THE LAST REVELATION czy VAGRANT STORY. Jeżeli uważacie, że takie płytki się Wam przydadzą, to proszę bardzo, możecie sobie je kupić. Jednak ich przydatność, jak już mówiłem, jest dość ograniczona. Głównie ilością dostępnych gier i kodów do nich oraz tym, że są przeznaczone tylko do europejskich wersji.**kontakt: Manta (22) 6436420**



multimedia MANTA

Od dziś nowa, najlepsza jakość!



...i wiele innych

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

multimedia MANTA

MANTA

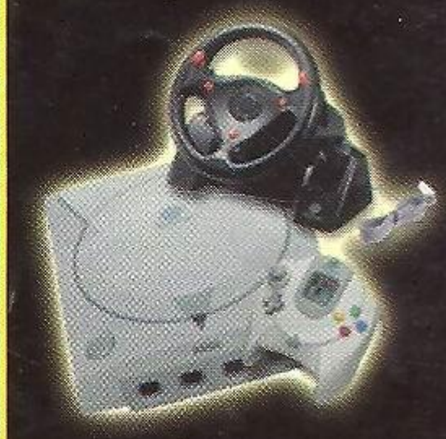
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

radocha.pl

... zawsze do przodu!

Dreamcast™

www.dreamcast.pl



konsola 699,-
kierownica +349,-
~~1048,-~~

699,-

konsola 699,-
arcade 249,-
gra + 99,-
~~1047,-~~

699,-

99,-

Nowe ceny gier:
nowości:
od 149,- do 199,-
seria Millennium:
od 69,- do 99,-

dostępne
150 tytułów

teraz tylko ...

499,-

Dystrybucja: Lanser.net S.A. Władysławowo 30a, 82-300 Elbląg,
tel. 055 2 363 363, fax 055 2 363 366

Lanser.net